www.revistacomiqueando.com.ar

DOMUS PRESS

DIC 2006 - FEB 2007

ARGENTINA $ 6.90

La vieja ve los colores!

COMIQUEANDO EXTRA

YUING

ISSN 1669-3329

¡A TODO COLOR!

MR. EXES '06

Historietas exclusivas de:
J.J. Rovella
El Bruno
Mr. Exes
Pablo Túnica
Ariel López V

ENTREVISTA A LEONARDO MANCO

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

EDICIONES DE LA FLOR

Historietas y humor para la cartera de la dama y el bolsillo del caballero

Estamos entregando:

Macanudo 4. *Liniers*. Segundo volumen en un año (el n° 3 apareció para la Feria del Libro en abril) de la tira poética, tierna y surrealista que devino en la favorita de las y los adolescentes nacionales, sean o no lectores de *"La Nación"*.

Perramus 4. Diente por diente. *Alberto Breccia* y *Juan Sasturain*. Último episodio de la novela gráfica dibujada por el maestro uruguayo, el más bizarro y divertido: han robado la dentadura de Gardel de su tumba y el enigmático detective se moviliza para encontrar al responsable, en una disparatada carrera en la que aparecen Borges, García Márquez y muchos otros conocidos irreconocibles. Una edición en tapa dura, para coleccionar.

Toda Mafalda. *Quino*. 19ª. edición. Por si alguien todavía no lo tiene, una nueva edición del monumental volumen con la serie completa de las tiras de Mafalda incluidas en los 10 tomitos tradicionales, más las que aparecen en otros libros, más otras nunca recopiladas.

Inodoro Pereyra 30. *Fontanarrosa*. La más reciente recopilación de páginas de la historieta del Negro rosarino, cuyo protagonista hubiera hecho temblar a José Hernández si lo hubiera conocido.

Mafalda & friends 4. *Quino*. Para ampliar la difusión internacional del histórico personaje, ya editado en alemán, francés, griego, italiano, finlandés y muchas otras lenguas, y pronto en árabe, se publica en la Argentina el cuarto tomo traducido al inglés.

Superadas 3. *Maitena*. Última recopilación de los inolvidables cuadritos que publicaba en "La Nación" la más divertida cultora del humorismo con cara de mujer.

Gaturro 8. *Nik*. Continuación de las aventuras del humanizado gato y la familia que lo soporta, junto a la gata que lo desprecia, el perro que lo persigue y las profesoras a las que destruye. Un favorito de los más chicos.

Los deportistas son una risa 2. *Garaycochea*. Prólogo de Roberto Fontanarrosa. Esta vez en colores, los dibujos tradicionales de un maestro del humor gráfico satirizando a todos los deportes y a quienes los practican.

Conseguilos en todas las buenas casas del ramo (siendo de De la Flor...)

EDICIONES DE LA FLOR

Gorriti 3695 (C1172ACE) Buenos Aires • www.edicionesdelaflor.com.ar

COMIQUEANDO

DOMUS EDITORA

EL SALÓN DE LA JUSTICIA
por Martín Casanova

No, no te equivocaste, no fuiste al kiosco a comprar la nueva *Comiqueando* y te encajaron la *Xtrategas* (por decir cualquier revista de información a color, que también es editada por Domus...). Sí, la *Comicu* ve los colores!

Para muchos es un sueño cumplido, para otros es una bocanada de aire fresco en un proyecto que sigue creciendo. Hoy por hoy, el proyecto de "*Comiqueando papel*" **empezó a madurar** en esto que tenés en tus manos. Alguno hará las cuentas y dirá "***Joya, le pusieron color, pero le sacaron páginas***", a lo que responderé "***LOCO, DEJÁ DE QUEJARTE Y DISFRUTÁ DE LA COMIQUEANDO, QUE ADEMÁS DE A COLOR, EN MARZO DE 2007 VUELVE A SER BIMESTRAL!***".

Ah, ¿no se los había dicho? Sí, este vendría a ser un **número cero**, el puente entre las *Ediciones Especiales*, que cumplieron su etapa, y la *Comiqueando Extra*, la nueva mutación de la *Comicu*.

El cambio de formato dejó afuera algunas historietas ya programadas, y el informe de *Vagabond*, que lo recontra-juramos para marzo.

Y hay muchas otras sorpresas para el 2007. **Esto es solo el principio**. Enterate más acá, en marzo, en el Salón de la Justicia. (**M.C.**)

INDICE

04. EL EXTRAÑO MUNDO DE TIM. Javier Hildebrandt y Hernán Khatchadourián se meten a fondo en la clásica *Nightmare Before Christmas*, y visitan también a las "hermanas menores", *James and the Giant Peach* y *The Corpse Bride*. Ilustra Mr. Exes.

12. BLADE. Lucas Ferrero, Andrés Accorsi, Fede Velasco y Sebastián De Caro recorren la crepuscular trayectoria del carismático cazavampiros de Marvel. Ilustra Andrés Carranza.

18. MARVEL ZOMBIES: No está muerto quien pelea. Gustavo Secreti juntó toda la data sobre esta miniserie con la que Marvel se subió a la moda de los muertos vivos. Ilustra Fabián Zalazar.

22. BATMAN: Retrato de un batí-éxito. Matías Lértora y Andrés Accorsi rescatan la inolvidable serie de TV protagonizada por Adam West. Ilustra Max Aguirre.

28. LEONARDO MANCO. Andrés Accorsi en una entrevista demoledora con el ascendente dibujante de *Hellblazer*.

34. CALVIN & HOBBES. Melisa Banegas le busca explicación a este hito del humor creado por Bill Watterson. Ilustra Jourdan.

38. ALACK SINNER: Un detective degenerado. Federico Reggiani y Roberto Von Sprecher investigan la brillante evoución de este clásico de Muñoz y Sampayo. Ilustra Lucas Varela, más una historieta de Reggiani y Mosquito.

42. MILO MANARA. Andrés Accorsi repasa toda la ilustre carrera de este maestro del erotismo, mito viviente del comic europeo.

48. COMIX TRIP. Bajo una portada de Adrián Sibar, nos esperan las más sorprendentes historietas de J.J. Rovella, El Bruno, Mr. Exes, Ariel López V., y el debut de Pablo Túnica.

Ilustración de Fernando León González

STAFF

Editor Responsable Martín Casanova
Jefe de Redacción - Pablo Aire
Jefe de Producción - Javier Hildebrandt
Consejo editorial - Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Hernán Martignone, Federico Velasco y Hernán Katchadourián o como sea que se escriba
Coordinación Comix Trip - Andrés Accorsi
Diagramación y diseño - Domus Editora / Germán D'Agostino (Sr. G)
Desarrollo Web - Mariano Pagella

Redactores - Melisa Banegas, Sebastián De Caro, Lucas Ferrero, Matías Lértora, Federico Reggiani, Gustavo Secreti, Roberto Von Sprecher.

Historietas e Ilustraciones - Max Aguirre, El Bruno, Andrés Carranza, Mr. Exes, Jourdan, Fernando León González, Ariel López V., Ángel Mosquito, J.J. Rovella, Adrián Sibar, Pablo Túnica, Lucas Varela y Fabián Zalazar.
Portada - Dibujo de Mr. Exes. Jack es © Walt Disney Pictures

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Edición Especial es una publicación de **Domus Editora**
www.domuseditora.com.ar - Pintos 1282 (B1828JDL), Banfield, Buenos Aires, Argentina. E-mail: correo@revistacomiqueando.com.ar. **DiC 06 / FEB 07**

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - Vélez Sarsfield 1857, Capital - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAPSA - Velez Sarsfield 1570/2, Capital - 4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329

Si hay un autor cuyo nombre es sinónimo de oscuridad, ése sin duda es Tim Burton. Su estilo gótico, plagado de paisajes oscuros y personajes grotescos, tiene un encanto tan particular que ha logrado acumular miles de fanáticos en todo el mundo. Y por eso, para esta Navidark, queríamos hacerte un regalo: una nota sobre figuras extrañas e inmóviles pero que, gracias a la magia del cine, pueden cobrar vida. ¿De dónde vienen esos muñecos? De un lugar muy particular...

Ilustración de Mr. Exes

EL EXTRAÑO MUNDO DE TIM

por Javier Hildebrandt y Hernán [illegible]ourián

¡Malditos capitalistas!

La historia animada de Timothy William Burton (Burbank, EE.UU., 1958) tuvo sus inicios en 1976, cuando este muchacho con vocación de dibujante se inscribió en el California Institute of Arts. La célebre Cal Arts había sido considerada desde siempre por los estudios Disney como un semillero de nuevos animadores. Tanto es así que, en su segundo año de cursada, la compañía del tío Walt le ofreció una beca para estudiar en su programa de animación. Luego de tres años de darle al lápiz y a los libros, un jovencísimo Burton logró finalmente obtener un puesto en Disney Studios. "***Me salvé***" pensaba él...

Pero en la vida, mis amigos, no todo es color rosa, y Tim comenzó su carrera profesional en uno de los puestos más bajos en la cadena de producción: el de animador. Su primera participación fue en el largometraje *The Fox and the Hound* (*La zorra y el sabueso*), en el que trabajó durante tres años, y la pasó pésimo. Sin embargo, sus empleadores no hicieron la vista gorda ante su talento y resolvieron darle una oportunidad: lo nombraron diseñador de personajes para *The Black Cauldron* (*El caldero negro*), adaptación del segundo volumen de *Las crónicas de Prydain*, de Lloyd Alexander. Muy a gusto, Burton dibujó a su propio estilo y le mostró los resultados a sus jefes... que inmediatamente huyeron despavoridos ante esos diseños oscuros y monstruosos.

No obstante, la capacidad del joven Tim era innegable, y como en la empresa del viejito congelado querían expandir un poco los horizontes le ofrecieron la posibilidad de generar un proyecto con total libertad. Burton se alió con su compañero Rick Heinrichs (con quien venía trabajando en otro proyecto inconcluso de Disney, llamado *Trick or Treat*) e idearon el que sería su primer trabajo como director: el cortometraje *Vincent*, de 1982.

Tanto en su argumento como en su concepción, *Vincent* parece algo así como un "Pequeño Burton Ilustrado", dado que en apenas cinco minutos concentra casi todas las temáticas, climas e influencias que caracterizarían al director a lo largo de su carrera. El filme narra la historia de Vincent Malloy, un joven cuyo sueño es ser como el célebre actor de filmes de terror Vincent Price y pasa sus días obsesionado con los relatos de Edgar Allan Poe. Aquí, Burton no solo homenajea a sus queridos Poe y Price, sino que también aparecen por primera vez los decorados lúgubres —con una fuerte influencia del expresionismo alemán—, la mezcla entre lo infantil y lo siniestro, la estructura del cuento para niños (el corto, narrado en off por el propio Vincent Price, está escrito en versos

rimados, al estilo del autor de relatos infantiles Dr. Seuss), su gusto por el cine bizarro... tan personal es este trabajo, que hasta el propio protagonista está construido a imagen y semejanza de un joven Burton. Y, para hacerla completa, el muchacho capitalizó su fanatismo por Ray Harryhausen, el rey de los efectos visuales, con su idea de animar el corto en stop-motion, aun en contra de las opiniones de la Disney. ***"Hay una energía en el stop-motion que no se puede describir"*** cuenta el director. ***"Tiene que ver con darle vida a las cosas, y creo que eso es por lo que quise meterme en animación originalmente. Darle vida a algo que no lo tiene está buenísimo, y más si es en tres dimensiones, porque, al menos para mí, se siente incluso más real."***

Disney financió la producción con U$S 60.000, pero debían filmar fuera del estudio y conseguir los equipos por su cuenta. A pesar de estas dificultades, Burton y Heinrichs lograron terminar su trabajo, que, huelga decirlo, es una auténtica joya del stop-motion. Como era de esperar, cuando sus jefes lo vieron, pusieron todas las caras de disgusto imaginables y trataron de limitar su distribución: *Vincent* apenas se exhibió como complemento del largometraje *Tex*, en algunos cines de los EE.UU. Claro que, cuando Burton ganó popularidad, el corto resurgió de sus cenizas y se transformó en un éxito. Hoy se encuentra recopilado en la edición en DVD de *The Nightmare Before Christmas*.

Pero volvamos a 1983. Luego del monumento a la incorrección que resultó *Vincent*, la Disney trató de encauzar a Burton en sus carriles y le encargó la dirección de un telefilme sobre *Hansel y Gretel* para el por ese entonces flamante Disney Channel. Sin embargo, el director no pudo con su genio: de nuevo haciendo dupla con Rick Heinrichs rodó una versión del popular cuento con actores japoneses amateurs (!) caracterizados al estilo del teatro Kabuki, escenas de karate y más animación en stop-motion. Cuando los ejecutivos vieron lo que estos muchachos habían hecho con sus U$S 116.000 de presupuesto se los quisieron comer al horno con papas, pero ya no había vuelta atrás. *Hansel y Gretel* se emitió como especial de Halloween, y desde entonces pocas veces se lo ha vuelto a ver, por lo que hoy está considerado una rareza dentro de la filmografía burtoniana.

Si ya la relación venía tensa, con su segundo proyecto personal, *Frankenweenie* (1985), sobre un joven que revive a su perro fallecido, el hilo entre Tim Burton y el tío Walt se terminó por romper. De común acuerdo, el futuro director de *Batman* abandonó el estudio, dejando

atrás una experiencia que hoy recuerda como "***una de las peores de mi vida***".

Pero, esperen, que todavía nos queda una yapita para esta primera parte. En 1986, Steven Spielberg lo llamó para participar en un capítulo animado de su serie de TV *Amazing Stories* (*Cuentos asombros*). En "Family Dog", tal el nombre del episodio, Burton se ocupó del diseño de personajes junto a un viejo colega de la Disney: nada menos que Brad Bird, futuro realizador de glorias como *The Iron Giant* y *The Incredibles*. El capítulo cuenta la vida de una familia tipo norteamericana vista desde los ojos de un perro, de la misma raza que el de *Frankenweenie* y con rasgos típicamente burtonianos (como los ojos saltones con las pupilas chiquitas). Y, como si esto fuera poco, la banda de sonido estuvo a cargo del inseparable amigo del director: Danny Elfman. (JH)

El extraño mundo de Jack

Pesadilla en lo profundo de la noche... de brujas

La historia detrás de *El extraño mundo de Jack* (*The Nightmare Before Christmas*) comienza a principios de los años 80. En ese tiempo Tim Burton trabajaba en los estudios Disney, y cierto día se le ocurrió una extraña idea. "***De niño me encantaba ver películas navideñas como*** El Grinch ***(***How The Grinch Stole Christmas***) y*** Rudolph, el reno de la nariz roja ***(***Rudolph the Red Nosed Reindeer***)*** –recuerda Burton–. ***Por eso, mientras trabajaba en Disney, un día vi cómo cambiaban la decoración de Halloween de una vidriera por los adornos navideños. Se me ocurrió entonces una historia de ese estilo pero con la diferencia de que el personaje protagonista descubre la Navidad y quiere ser el protagonista absoluto del evento.***"

De esta manera, Burton escribió un breve poema sobre un personaje llamado Jack Skellington, rey de la tierra de Halloween, que, tras secuestrar a Santa Clause, se apoderaba de la Navidad. El incipiente director presentó el proyecto a sus jefes con la esperanza de poder hacer al menos un telefilm, pero éstos consideraron que la historia no era la adecuada para una película infantil y, si bien le compraron la idea, la archivaron inmediatamente. Decepcionado, Tim abandonó Disney para dirigir películas como *La gran aventura de Pee Wee* (*Pee Wee's Big Adventure*) y *Beetlejuice*, que no hicieron más que potenciar su talento hasta que le ofrecieron dirigir la película del encapotado.

El enorme suceso de la película *Batman*, de 1989, le trajo a Burton varias obligaciones por contrato, entre ellas la de dirigir la obligatoria secuela. Sin embargo, el director se tomó un tiempo para filmar esa fábula gótica llamada *El joven manos de tijeras* (*Edward Scissorhands*), en la que comenzó una fructífera relación artística con Johnny Depp.

Ante el éxito de estas películas, los directivos de Disney convocaron al director para hacerle una propuesta, que consistía en financiarle un proyecto a elección sin objeciones. Tim eligió entonces continuar con el frustrado proyecto de Jack.

El tiempo pasó y la Warner llamó al director para que comenzara con la producción de *Batman vuelve* (*Batman Returns*) de una vez. Burton contactó entonces a Henry Selick, con quien había trabajado en *The Fox and the Hound*, para que dirigiera el proyecto de Jack en el estilo de animación denominado stop-motion (o "cuadro a cuadro", como se conoce en castellano). Este sistema, inventado a comienzos del siglo pasado por Willis O'Brien, consiste en animar una figura moviendo la misma y capturando la imagen. Repitiendo ese paso veinticuatro veces se logra un segundo de animación y los resultados quedan a la vista en películas como *King Kong* (la original de 1933), *Jasón y los argonautas* y *Furia de titanes*. Los ejecutivos de Disney pusieron el grito en el cielo. Si bien era una técnica fascinante, la stop-motion ya estaba considerada obsoleta, lenta y costosa frente al avance de la animación computada. Burton, un experto en ir contra la corriente, insistió entonces en trabajar de esa manera aduciendo cuestiones de calidad. Cabe recordar que en ese tiempo no se habían alcanzado aún los niveles de *Jurassic Park* y por eso los ejecutivos de la compañía tuvieron que aceptar a regañadientes por temor a perderlo nuevamente.

Dark es Dark

Mientras hacía malabarismos en los techos de Ciudad Gótica, Burton fundó Skellington Studios, y reunió a un equipo de más de cien técnicos y animadores, a los cuales proporcionó la historia y los bocetos que había realizado hacía casi diez años para que entraran en contacto con lo que él quería hacer.

El guión fue encargado en un principio a Michael McDowell, que al poco tiempo fue reemplazado por Caroline Thompson, libretista de *El joven manos de tijera*. Paralelamente, Burton también se reunía con Danny Elfman, su habitual colaborador en la faceta musical de sus films y pilar fundamental de esta película. "***Nos estábamos quedando sin tiempo*** –recuerda Elfman–, ***así que tuvimos que empezar a escribir las canciones del film a las apuradas. Una vez que las tenía escritas y grabadas, le pedía a Tim que viniera a escucharlas. Él las oía y me decía "Bien, ahora vamos a hablar sobre las próximas escenas" y me contaba de qué iban y me pedía que siguiera componiendo porque él tenía todo en su cabeza pero no contaba con el tiempo para escribir.***" El músico también consiguió ser la voz cantante de

Jack, pero al final del rodaje se distanció de Burton por una discusión y recién volvió a colaborar con él en 1996 en la película *Marcianos al ataque!* (*Mars Attacks!*).

El esqueleto de las Navidades robadas

El guión definitivo de *El extraño...* cuenta cómo Jack Skellington, el rey calabaza de la tierra de Halloween, se marcha de su pueblo en compañía de Zero –su perro fantasma– buscando una nueva razón para su existencia.
En los límites de su territorio encuentra un círculo de árboles que resultan ser pasadizos a cada una de las festividades de la raza humana. Jack elige pasar por la que tiene un árbol de Navidad y de esta manera cae en los dominios de aquel a quien denomina Santa Atroz (Santa Claws), también conocido como Papá Noel.
Emocionado, Jack decide encarar la navidad por su cuenta y le encarga a unos vándalos que secuestren a Papá Noel. Entretanto, la muñeca Sally –perdidamente enamorada de Jack– prevé que algo está por salir mal y trata de advertir a su líder, pero no es escuchada.
Jack sale a repartir los regalos en la Nochebuena, pero la humanidad no comparte su gusto en obsequios y muy pronto el ejército se moviliza para detenerlo.
Jack se da cuenta de que las mejores intenciones a veces pueden arruinar todo y decide volver a su ciudad, donde un monstruo llamado Oogie Boogie está a punto de rebanar a Papá Noel y a Sally, que resultó atrapada tras intentar rescatarlo.
Tras la consabida pelea final, Papá Noel resulta liberado y parte a arreglar los desbarajustes que hizo Jack, mientras éste encuentra el amor junto a Sally.

Calaveras y diablitos

En julio de 1991 el equipo de filmación se instaló en un estudio especialmente acondicionado para filmar la película. Allí, el departamento de arte se encargó de elaborar cientos de storyboards con los que se armaba un modelo arcaico de la película para minimizar el riesgo de las tomas. Selick montaba todos los storyboards en una pizarra y los comparaba milimétricamente con las grabaciones y los efectos sonoros. Si todo cuajaba a la perfección, la escena se filmaba.
La construcción de los personajes fue obra del departamento de marionetas, donde se dividió la tarea en dos fases claramente diferenciadas. El primer paso consistía en crear un esqueleto metálico compuesto por pequeñas piezas unidas entre sí por articulaciones. ***"Para proporcionarle una estructura de sostén a cada muñeco*** –comenta el armador Blair Clarke–, ***se construyen armazones adaptados a los personajes a fin de poder imprimirle a cada uno la mayor posibilidad de movimientos en forma fluida."***
Paralelamente, un escultor construye el modelo del personaje, en base al cual se extrae un molde. Dentro del molde se coloca el látex líquido y en el centro se ubica el esqueleto, para, acto seguido, enviarlo a cocción. Al extraer el muñeco del horno, se lo envía a montajes donde se pinta y se le agrega ropa, pelo y todo aquello que el personaje necesita.
Para la película, se hicieron aproximadamente doscientos muñecos para animar a sesenta personajes, algunos de los cuales necesitaban varios duplicados para poder rodar otras escenas simultáneamente.
Para construir las escenografías, el departamento de arte

El Hombre de la Mancha

Con un Tim Burton definitivamente asentado como director de prestigio, en el año 2000 la empresa de software Shockwave lo convocó para la realización de una serie de cortos animados para exhibirse en su sitio web. Esta convocatoria formó parte de un proyecto que incluía otros trabajos de animación de nombres como Stan Lee, David Lynch –y los creadores de *South Park*, Trey Parker y Matt Stone.
Para este pedido el director decidió reflotar una vieja creación suya: Stain Boy (el Chico Mancha).
El origen de este personaje se remonta a 1997, cuando Tim –según dicen, frustrado por la cancelación de su proyecto de Superman (ver *Comiqueando Especial #5*)– escribió e ilustró un libro de poemas: *La melancólica muerte del Chico Ostra* (publicado en castellano por Anagrama). El volumen nos introduce a una colección de niños y criaturas extrañas, rechazados por la sociedad y su propia familia debido a sus peculiarés características. Además del Chico Ostra, en este trágico álbum de freaks figuran Roy, el Chico Tóxico –quien ama ingerir productos nocivos para la salud–, el Chico Robot y el inquietante Chico con Clavos en los Ojos. Entre ellos aparece también nuestro Stain Boy, un bizarro superhéroe cuyo único "poder" es el dejar manchas por donde sea que pase.
Para esta serie de seis episodios –de unos cinco minutos cada uno–, Burton rescató no sólo al personaje del título sino también a todo el resto de los chicos, a quienes colocó como nemesis de nuestro héroe. Los cinco primeros capítulos ("Staring Girl", "Toxic Boy", "Bowling Ball Head", "Robot Boy" y "Match Girl") conservan la misma estructura: el Sargento Glen Dale (voz de Glenn Shadix) le encarga a Stain Boy detener el ataque a la ciudad de Burbank por parte del villano del título. En el último capítulo, "The Birth of Stain Boy", el muchachito se va a su casa y revive, en sueños, su nacimiento, el rechazo de sus padres y su infancia en un orfanato.
Todos los capítulos cuentan con guión y dirección de Burton y música de Danny Elfman, mientras que la animación, en formato Flash, corrió por cuenta del Estudio Flinch. El resultado final es interesante y cuenta con varios ingredientes clásicos del director, sobre todo en el diseño de los personajes, con ese toque lánguido y oscuro que los vuelve únicos. Los argumentos son simples, pero con dosis de humor negro que hacen saltar alguna que otra carcajada, y, más allá de un cierto estatismo en los movimientos (no olvidemos que estamos en los albores de la animación en Flash), son piezas de una notable belleza plástica que invitan a una segunda mirada. Fundamental para los fans más acérrimos, *Stain Boy* está disponible para su descarga gratuita en varios sitios de Internet dedicados al director. (JH)

realizó una serie de ilustraciones en las que predominaban los colores negro, blanco y anaranjado impuestos por Burton para la ciudad de Halloween. Por su lado, la ciudad de Navidad era rica en blanco, verde y rojo, colores propios de esa festividad. El director seleccionaba las ilustraciones que mejor se ajustaban a lo requerido y las hacía combinar en un solo trabajo. Con los escenarios plasmados en papel, correspondía entonces probar con diferentes perspectivas a fin de comprobar si las tomas de cámara funcionaban.
Una vez aprobados los planos, se procedió a montar los escenarios. En el caso de la tierra de Halloween, se construyó en principio un modelo a escala para hacer las pruebas y luego una enorme versión llena de aberturas y puertas que se podía desmontar para trabajar en forma separada. Los carpinteros y pintores que construyeron esta escenografía cuidaron de rayar algunos materiales y pintar algunas líneas de color blanco a fin de dar la sensación de estar viendo una ilustración viviente.

Paso a paso

Selick dirigió al equipo durante los siguientes tres años, al cabo de los cuales se filmaron las escenas que conforman los escasos setenta y tres minutos que dura la película. Claro que cada uno de esos minutos costó sangre, sudor y nervios por parte de los animadores, que debieron recurrir a todos los trucos conocidos sin dejar de apelar a la improvisación sobre la marcha.
Para operar las cámaras se utilizaron unos modelos con control remoto que ahorraban tiempo a los animadores y les evitaban la tensión de tener que estar controlando la movilidad de las mismas.
Se estableció un patrón para imitar las muecas que producen los personajes al pronunciar las palabras, a fin de poder reemplazar las cabezas en el orden correcto. También se desarrolló un programa de computadora que ordenaba automáticamente la secuencia facilitando la titánica tarea. En el caso de Jack, el muñeco tenía alrededor de cuatrocientas cabezas intercambiables, algunas de las cuales tenían ojos desmontables que permitían hacer parpadear al personaje. Otros personajes tenían bocas móviles, y Sally contaba con un set de caras desmontables, ya que su cabello impedía intercambiar su cabeza.
Los animadores trataron a los muñecos como actores, proporcionándole a cada uno un repertorio y una cadencia de movimientos característicos. En el caso de Jack, se le daba un estilo arácnido al tiempo que cuando bailaba imitaba a Fred Astaire, mientras que por el lado de Sally se inspiraron en las actrices del cine expresionista alemán.

Boo leyenda

El extraño mundo de Jack se estrenó en los EE.UU. el 29 de octubre de 1993, el día de Halloween. La distribución de la película corrió por cuenta del sello Touchstone, ya que Disney decidió que la película estaba dirigida a un público adolescente luego de que se la calificase como "Para mayores de 13 años". El filme, por su lado, estuvo nominado a un premio Oscar por sus efectos visuales, que finalmente no ganó.
En Argentina se estrenó en cines casi un año después. Y, si bien tuvo un moderado éxito, fue su edición en video la que la convirtió en una película de culto entre los cinéfilos y los adolescentes neo-góticos, que no dudaron en popularizar al protagonista en remeras, pins y mochilas.
Recientemente Disney ha lanzado una nueva versión en 3D de la película y un álbum doble en el que varios artistas de rock presentan sus covers de las canciones del film.

Jim y el Durazno Gigante

Jack & Jim

Roald Dahl nació en Gales el 13 de septiembre de 1916. Desde pequeño sufrió grandes pérdidas, como las de su hermana y su padre, y más tarde los atroces castigos a los que era sometido en los colegios de curas donde estudió. Ya de adulto trabajó para la Shell en África Oriental y se enroló en la aviación británica para pelear en la Segunda Guerra Mundial. Tras quedar gravemente herido en un accidente probó escribir sus memorias de guerra y de juventud y más tarde cuentos para niños. De esta segunda etapa se pueden rescatar sus mejores trabajos, muchos de los cuales se convirtieron en clásicos infantiles, como *Matilda*, *Charlie y la fábrica de chocolate* y *Jim y el durazno gigante*.
No era de extrañar entonces que un libro de este autor fuera elegido por Henry Selick para filmar su segunda película en stop motion. Por supuesto, Tim Burton –junto a su socia Denise Di Novi– se ofreció a producirla, y Disney, sorprendida por el suceso de *El extraño mundo de Jack*, se sumó a la propuesta.
La novela –adaptada a guión cinematográfico por Karey Kirkpatrick, Jonathan Roberts y Steven Bloom– narra cómo Jim Trotter se apresta a emigrar junto a sus padres a New York cuando una tormenta lo deja huérfano. Jim es adoptado por sus crueles tías, quienes lo someten a trabajos propios de un sirviente durante los años siguientes. Un día, tratando de salvar a una araña de los pisotones de sus tías, Jim conoce a un extraño hombre que le regala un saco ilego de lenguas de cocodrilo, las cuales –le asegura– son capaces de cumplir sus sueños más fantásticos.

Jim pierde accidentalmente las lenguas, con excepción de una que termina en su boca. Inmediatamente, del reseco árbol que linda con la casa de sus tías comienza a crecer un durazno que alcanza rápidamente un tamaño gigantesco y se convierte en la atracción del pueblo, algo que las viejas arpías aprovechan para sacar rédito económico.

Tratando de escapar de sus tías, Jim se mete en el durazno y allí conoce a los insectos gigantes que habitan en su interior, a saber: un saltamontes, un ciempiés, una vaquita de San Antonio, una luciérnaga y la araña que salvó poco antes. Estos okupas invertebrados logran que el durazno se desprenda y de ahí en más el grupo vive aventuras a bordo de la fruta que flota –y luego vuela remontada por gaviotas– rumbo a la Gran Manzana.

La vuelta al mundo en tres actos

Selick dividió la película en tres actos claramente diferenciados: el cautiverio de Jim, su viaje a través del Océano Atlántico y su llegada a New York.

Los actos uno y tres están filmados como una película convencional, con actores que se mueven en escenarios estériles y sombríos, mientras que el segundo adopta el formato de animación cuadro a cuadro en escenografías donde prima el brillante colorido de la fantasía del niño.

La animación no tiene nada que envidiarle a la de *Jack*, e incluso se podría decir que en algunos aspectos se nota la experiencia adquirida durante el rodaje de esa película. La música incidental corrió por cuenta de Randy Newman –habitual colaborador de Pixar–, cuyas melodías sonaban más adecuadas para el tono de la película que las que haría Elfman.

Para aquel que busca en *Jim y el durazno gigante* una continuación de *El extraño mundo de Jack*, cabe destacar que este segundo film de Selick poco y nada tiene en común con aquel, salvo quizá por la animación stop-motion, los cuadros musicales y un cameo de Jack, disfrazado de pirata. *Jim...* también deja en claro la diferencia de conceptos entre Selick y Burton a la hora de interpretar este tipo de relatos, algo que salta a la vista en la adaptación de *Charlie y la fábrica de chocolate* (otro cuento de Dahl) realizada por éste último hace poco tiempo.

Jim... tuvo una tibia recepción por parte del público y recuperó sus costos recién con la edición en video. En nuestro país la película también se ha editado en video, pero se desconoce aún la fecha de edición en DVD. (HK)

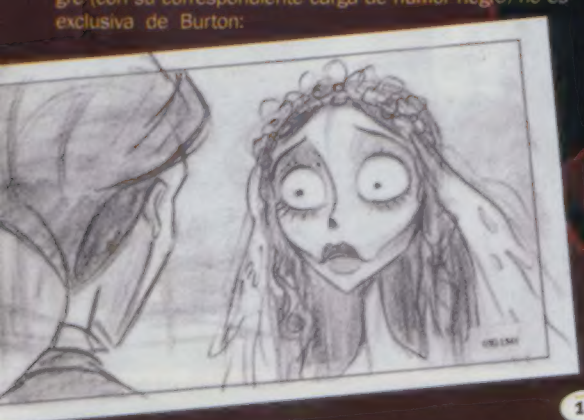
El cadáver de la novia

Cadáver exquisito

Tuvieron que transcurrir más de 10 años para que Tim Burton volviera a ponerse tras las cámaras de un proyecto animado en stop-motion, esta vez en colaboración con su amigo y director Mike Johnson. El puntapié inicial para *Corpse Bride* ("La novia cadáver", o *El cadáver de la novia*, como se la conoció en español), en palabras del propio director, fue **"un cuento corto, apenas un par de párrafos. Capturó mi atención, y, para quienes querían hacer algo con la técnica de stop-motion, parecía lo indicado para este tipo de animación"**. La historia en cuestión data de la lejana Rusia del siglo XIX: era la época en que el antisemitismo crecía con fuerza en ese país, y grupos armados atacaban los casamientos judíos para matar a las novias (con el objeto de impedir su "reproducción"). La tradición judía rezaba que los difuntos debían enterrarse con la ropa que vestían al momento de morir. La fábula que llamó la atención de Burton tomaba esta situación como punto de partida para contar la historia de un muchacho que despierta por error a una novia muerta y se ve obligado a casarse con ella. Aquí el director vio todos los ingredientes para crear una obra que calzara como un guante con sus obsesiones y su estética particular.

El primer paso, claro está, era definir la historia. Para ello, Burton volvió a contactarse con John August (guionista de *Big Fish*), quien, en conjunto con Caroline Thompson y Pamela Pettler, le dio forma al asunto: Victor van Dort, un joven tímido y algo torpe, debe casarse, por orden de sus padres, con Victoria Everglot. Esta unión tendrá a ambas familias como únicos beneficiaros: los Van Dort, comerciantes de pescado que han amasado una pequeña fortuna, podrán codearse con la alta sociedad de la mano de los aristocráticos Everglot; mientras que éstos podrán alzarse con una parte del dinero de sus nuevos parientes, dado que, más allá de su mansión, sus criados y su fina vestimenta, no tienen un mango partido al medio. Sin embargo, cuando Victor conoce a Victoria (sí, con homenaje a Ed Wood incluido) queda perdidamente enamorado. Tanto que, en el momento en que se mete en un bosque a bailar y pavonearse, le coloca por error el anillo de bodas al cadáver de una novia (Emily), que resucitará y lo reclamará como su legítimo esposo. Ahora el problema para Victor no será tanto el haberse casado con una muerta sino el no saber con cuál de sus dos "novias" quedarse...

Burton se preocupó por mostrar la drástica diferenciación entre el mundo de los vivos y el de los muertos (en lo que ya es parte de su sello característico, el enfrentamiento entre dos universos): mientras que el primero es opresivo, gris e impersonal —casi una versión libre de la Inglaterra victoriana—, el mundo de los muertos es, vaya paradoja, muchísimo más vivo, con un clima festivo que lo vuelve más agradable para el espectador, aunque sin perder su costado siniestro. La representación de la muerte como algo alegre (con su correspondiente carga de humor negro) no es exclusiva de Burton:



Ilustracion de Andres Alvez

las calaveras y esqueletos bailarines tienen su origen en la cultura popular mexicana, más precisamente en el trabajo de José Guadalupe Posada, brillante ilustrador y grabador que, a fines del siglo XIX, creó sus famosas "Calaveras", versos alusivos a la muerte acompañados con dibujos de esqueletos personificados (en esta misma tónica recomiendo la visión del cortometraje *Hasta los huesos*, del mexicano René Castillo). El sello del director también se distingue, más allá de la mórbida ambientación y la oscuridad de los colores, en el tratamiento de la historia: un cuento de hadas con una estructura absolutamente clásica. En palabras de August: *"Tim dijo "se trata de un tipo que se casa con un cadáver", y sonaba gótico y horrible. Terminamos haciendo un filme adorable. No pensás si están vivos o muertos. Lo ves como una dulce historia de amor."*

El siguiente escalón, una vez delineada la historia, era la caracterización de los personajes. Para ello, Burton hizo un boceto de los principales y se los llevó al dibujante y diseñador Carlos Grangel. Si vieron el filme (o las imágenes que acompañan esta nota), pueden tener una idea cabal de la magnitud y calidad del trabajo de este ilustrador español a la hora de componer a los personajes. Tomando como base los dibujos de Burton, Grangel logró sintetizar la personalidad y el comportamiento de cada personaje en su aspecto físico, de manera tal que con sólo verlos ya sabemos con exactitud qué clase de persona son. Todo sin perder el característico sello que identifica al director.

Pero, claro, no es lo mismo (diría Alejandro Sanz) un personaje garabateado en un papel —donde, prácticamente, la imaginación es el límite— que una figura construida en tres dimensiones. Sin embargo, el trabajo realizado con los muñecos es digno de elogio, dado que guardan una fidelidad asombrosa con los diseños originales. Las mentes

detras de la realización son las de Ian Mckinson y Pete Saunders, una dupla que había realizado figuras para *Marcianos al Ataque!* que terminarían reemplazadas por imágenes en CGI. Para esta ocasión los muchachos realizaron algunas innovaciones. Junto con el esqueleto de metal que permite mover al personaje con facilidad y la cobertura de goma espuma y silicona que simula la piel, se las ingeniaron para construir un nuevo sistema para los movimientos y expresiones de la cara. A diferencia de la animación en stop-motion tradicional, donde los gestos faciales se logran sustituyendo las cabezas, aquí el sistema ideado por los muchachos consistió en un dispositivo escondido en las orejas y el cabello, que permitía el movimiento de bocas y ojos ajustando y desajustando unos tornillos. En los extras de la edición en DVD de *El cadaver...* se ofrece una muestra muy ilustrativa de este sistema y se aprecia su alto grado de exactitud, aunque el tiempo de trabajo que insume es mayor que en el stop-motion convencional. En total se hicieron 200 muñecos (entre ellos 14 de Victor, 14 de Emily y 13 de Victoria).

Tenemos la caracterización, el aspecto, los movimientos... pero un personaje no puede estar completo sin una voz que lo identifique. Y, para trabajar con comodidad, Burton volvió a reunir a varios de sus viejos conocidos: el infaltable Johnny Depp para el papel de Victor, su esposa Helena Bonham-Carter como la novia muerta, Emily, Watson (Victoria Everglot), Albert Finney y Joanna Lumley (Finis y Maudeline Everglot), Tracey Ullman y Paul Whitehouse (Nell y William Van Dort) y el inmortal Christopher Lee en el rol del inflexible Pastor Galswells. En muchos casos la interpretación realizada por los actores sirvió de influencia para terminar de definir a los personajes y darles un "toque final" que los caracterice (como ocurrió en el caso de Helena Bonham-Carter y su representación de Emily).

Para la ambientación en donde cobrarían vida los muñecos, Burton se alió con el director de arte Nelson Lowry y el director de fotografía Pete Kozachik. Juntos definieron el diseño y la paleta cromática, que debería [illegible]

cionamos mas arriba– al contraste entre el mundo de los vivos y el de los muertos. En el primero abundan las construcciones fastuosas, con muchos grises, colestes y tonos fríos, mientras que el bajomundo es caótico, estridente y muy colorido, aunque con una adecuada dosis de detenimiento como para darle ese toque siniestro que no puede faltar.

Y cómo olvidarnos de la banda sonora, compuesta, como no podía ser de otra manera, por Danny Elfman. Aquí el músico también se dio el gusto de darle voz a Bonejangles, el esqueleto que le canta a Victor la bienvenida al mundo de la muerte, en una de las escenas más logradas y espectaculares del filme.

El rodaje transcurrió durante 5 [illegible] en el que los animadores compusieron y fotografiaron la suma total de 109.440 fotogramas (¡ufa!). Según cuenta Johnson, al haber una gran cantidad de personajes (entre 84 y 85), *"no podíamos darle un personaje a un animador, sino que todos debían trabajar juntos. Había tantas formas diferentes de personajes individuales que todos debían hacer un poco. Hacer coincidir el estilo y la actuación es complejo."*

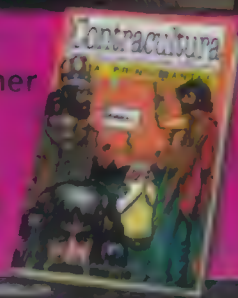
Luego de tanto trabajo y esfuerzo, *Corpse Bride* se estrenó en septiembre de 2005, cosechando buenas críticas y un relativo éxito de público, además de la nominación al Oscar como mejor filme animado. Sin llegar a picos de calidad como los de *The Nightmare...*, el filme compensa por su labiosa construcción de los escenarios y personajes y su impecable trabajo en la animación, al punto de convencer al espectador que esos muñecos grotescos realmente tienen vida propia.

Su historia, aunque simple, deja lugar a varias lecturas (el pasaje entre la vida y la muerte, la opresión que impone una sociedad hipócrita, el amor entre diferentes clases) y, más allá de su tono lúgubre, se convierte –si se me permite una expresión trillada– en un verdadero espectáculo para toda la familia. Aprendé, Disney. (JH

Contracultura

PARA PRINCIPIANTES

Un libro de
Juan Carlos Kreimer
ilustrado por
Frank Vega



BLADE

En 1973 [illegible] de Marvel [illegible] Dracula [illegible] Tomb of Dracula [illegible] Gene Colan [illegible] Marv Wolfman [illegible] Blade [illegible] Dracula [illegible] Gene Colan [illegible] Tomb of Dracula [illegible] Blade.

En una portada magistral de Gene Colan, veíamos a un [illegible] negro, con una chaqueta de cuero, con estacas [illegible] alrededor de su cuerpo y unas increíbles y nuevo [illegible] gafas (no las de Edgar Davids...). Blade [illegible] cazador de vampiros, mitad humano y mitad vampiro. Cuando su madre le estaba por dar a luz, el doctor que estaba a cargo, Deacon Frost, la vampirizó ahí mismo, le [illegible] dio al hijo de poderes vampíricos limitados y absoluta inmunidad a las mordidas de los mismos.

Blade se [illegible] luchar contra las criaturas de la oscuridad [illegible] a su novia Glory, durante una [illegible] en la que él se había infiltrado en los bloodshadows para vencer a su poderosísimo líder, Lamia. Obviamente [illegible] hace cajeta, pero le sale muy caro. De ahí en más el cazavampiros pasa a ser un personaje importante en la [illegible] donde se vive las aventuras más desopilantes y locas. No todas son contra Dracula, claro. ToD era tan grossa en parte porque, además de Dracula, había un millón de villanos más, como Nimrod (no confundir con el robot de X-Men), Anton Lupeski, Varnae, Lilith y muchos otros.

Además, Blade apareció en la *Marvel Preview*, magazine de los '70 que intentaba darle chapa a personajes secundarios como Moon Knight o de la literatura como Sherlock Holmes, Kull o hasta algún icónico de Marvel como Thor, que se prestaba para aventuras de fantasía heroica (recordemos que en los '70 Marvel explotaba a full este género con Conan, Killraven y un montón de conceptos similares). Lo cierto es que en dos números de esta revista (ambos del año '75) se hace cargo de Blade el señor Chris Claremont, que ya había dejado de ser el asistente de Len Wein y cuando todavía faltaban unos meses para que le dieran la colección de X-Men. Acompañaron a Claremont un muy pulenta Tony Dezuniga, dibujante filipino fundamental de los '70 y '80 (sobre todo para DC) y un desgarrador Rico Rival, que vaya a saber donde estará hoy... Seguro que ordeñando vacas en la gran casa de Roy Thomas en Texas.

Para la época en que Blade empieza a aparecer en otras series, aparece un factor fundamental en *Tomb of Dracula* [illegible] es cancelado en el nº 70, y a partir de ahí sale un

magazine en blanco y negro, que no duró demasiado y llega a contar apenas algunas aventuras del capo del vampiraje.

El que se haría cargo del legado de *ToD* sería el joven Roger Stern quien, apadrinado por Archie Goodwin, se había convertido en guionista de *Doctor Strange*, y estaba dispuesto a cerrar en esta serie puntas que había abierto Wolfman. Stern acumula plots y hasta pilches de *Tomb of Dracula* para preparar una mega super macro saga de Dr. Strange que sería fundamental para los vampiros en el Universo Marvel. En la historia se genocidaba a todo los vampiros del universo (incluido Drácula), con dibujos de Dan Green y el nefasto Steve Leialoha. Era 1983 y los vampiros y Drácula llegaban a su fin. Pero ¿y Blade? ¿Qué pasó con Blade??? Bueno, la verdad es que nadie se quiso hacer mucho cargo de él y desapareció por un buen rato. En toda la década del '80, su única aparición importante fue su paso por la mediocre *Vampire Tales*. Aquí lo escribieron Wolfman y Claremont juntos, ya los dos muy cuñados y con mucha experiencia, con dibujos de un Tony DeZuniga un poco agotado.

A comienzos de los '90 surge la idea de relanzar viejas series del "terror" de los '70, como Ghost Rider y todos sus amiguitos, que llevaban años desactivados. Todo este revival conocido como "Midnight Sons" tuvo como líder a Howard Mackie (responsable de la saga del clon en Spider-Man!!!). Cuando la cosa se descontroló y la onda fue darle mini-series y series a cualquier personaje, Blade apareció primero en la serie *Nightstalkers* y después en su propia revista, a cargo de Mackie y Ron Garney, que duró apenas 10 números.

Después de eso, Blade pasa a aparecer como invitado, o como personaje muy secundario en títulos como *Dr. Strange* o *Spider-Man*. De estos años previos a la película, lo mejor de Blade fue una historia corta, publicada en *Shadows and Light* #1, una antología en blanco y negro. La historia del cazavampiros es excelente, y sorprende cómo en tan pocas páginas, el "profesor" James Felder y un inspiradísimo José Ladrönn hacen magia total para narrar un enfrentamiento entre Blade y el mismísimo Drácula. (**L.F.**)

El año del cazavampiros

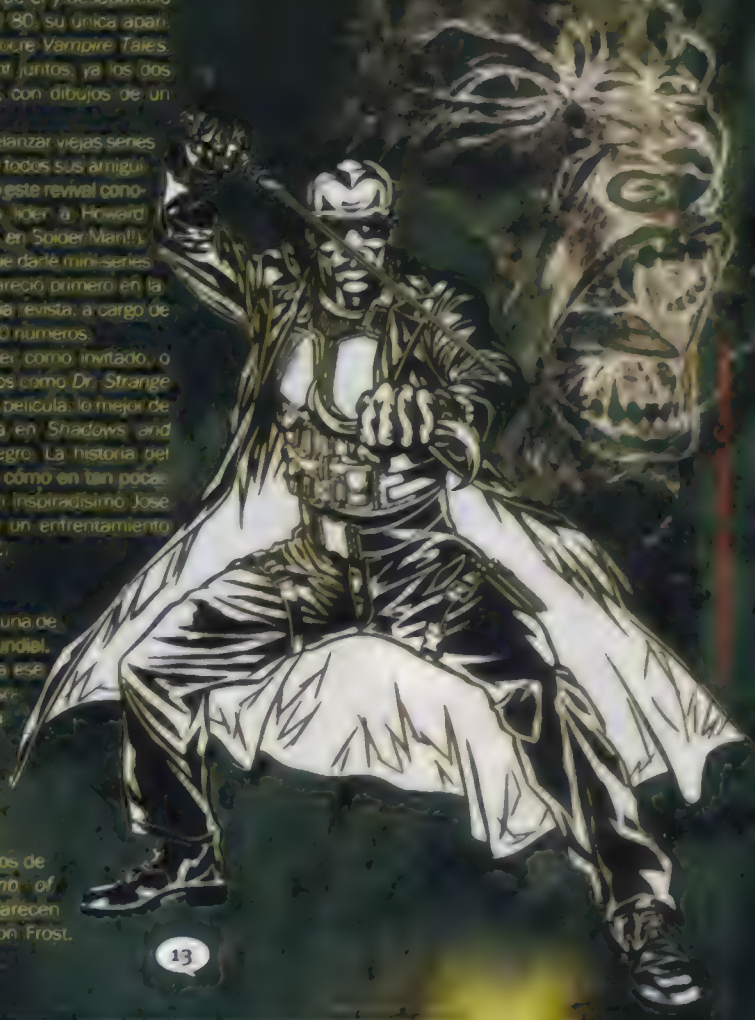
Para 1998, *Buffy the Vampire Slayer* era una de las series más exitosas de la televisión mundial. Era obvio que Marvel tenía que subirse a ese tren, sobre todo cuando ya tenía un personaje muy similar, al que Hollywood estaba por sacar de su letargo.

Primero salió un one-shot titulado *Crescent City Blues*, escrito por Christopher Golden ("especialista" en comics de terror) y dibujado por el maestro Gene Colan. Aquí nos enteramos de que TODOS los personajes de *Tomb of Dracula* en realidad están vivos. Reaparecen Hannibal King, Safron Cauldier y Deacon Frost.

Blade une fuerzas con Brother Voodoo !!, los vampiros se hacen cargo de la mafia de New Orleans y Blade termina por decidir que esta ciudad será su nuevo hogar, todo eso en apenas 36 páginas llenas de violencia, flashbacks y toneladas de texto. Este es el fin del Blade clásico, el de Wolfman y Colan, y cuando reaparezca, será uno mucho más cercano al de las pelis de Wesley Snipes.

El regreso llega unos meses después, en el prestige *Sins of the Father*, escrito por Marc Andreyko (el que la descose en Manhunter) y dibujado por Bart Sears (al que recordarán con cariño los fans de la *Justice League Europe*), que acá sí, deja todo, en un trabajo de alto impacto y muchísima fuerza. El guión es menor (otra vez vampiros que se infiltran en una mafia para apoderarse de ella), pero lo más destacado es que es el Blade de la peli. Es más, se trata de una precuela de la primera, sin contacto con lo que venía pasando en los comics: la acción transcurre en Chicago (nadie se hace cargo de la mudanza de Blade a New Orleans), aparece la espada, el "cuartel", los anteojos negros reemplazan a las antiparras verdes, los bigotitos a la barbita y el cuero negro a los lienzos de jean.

Al toque, y justo después del estreno del primer largometraje, llega una mini-serie escrita por Don McGregor (un clásico de los '70, identificado con personajes como Black Panther y Killraven) y dibujada por el tosco principiante, Brian Hagan. La historia arranca donde termina *Crescent City Blues* (o sea, volvemos a la continuidad de los comics),



pero no va a ningún lado. A tal punto fracasa la miniserie, que de los seis números anunciados, se publican sólo tres. Aquí Blade es una especie de mezcla entre el clásico y el de Snipes: tiene barbita y antiparras verdes, pero también espada y ropa de cuero negro, todo muy mal dibujado por Hagan. Pero poco importa: la muchachada quería al Blade de la peli y Marvel se lo iba a dar. (**A.A.**)

Sed de sangre

Como el prestigio de Andreyko y Sears vende bien, tras el éxito de la película, a principios del '99 sale una mini serie llamada *Blade: Vampire Hunter*, un engendro en el que Blade pelea contra los monstruos y atrocidades más retorcidas que se puedan concebir. El culpable es el mismo Bart Sears, que aquí escribe y dibuja.

En el 2002 sale otra peli de Blade y esta vez, Marvel chorea, pero de una forma muy rara. Aparece una mini serie de 6 números en el sello para adultos Max a cargo de Christopher Hinz y Steve Pugh. La mini-serie de Blade es muy pretenciosa y rebuscada, pero se nota que los autores le pusieron pilas: hay machaca, pero también conspiraciones y otras vampiradas muy dignas y mereció mejor suerte, sobre todo teniendo un ancho de espadas como el señor Tim Bradstreet de portadista ilustrador de mucha chapa entre los fans de los juegos de rol y cartas de Vampiro.

Blade no volvió a protagonizar nuevos comics para acompañar la tercera película, pero en 2006, gracias a la serie de TV, recibió una nueva serie mensual. Esta vez trajeron como guionista a Marc Guggenheim (escritor que cobró chapa en la tele, como autor de *CSI* y *Law & Orden* y como dibujante al polémico Howard Chaykin.

La revista de Blade recién lleva pocos números, en los que el trabajo de Chaykin es increíble, muy renovado en sus trucos y con muchas pilas. Hoy Marvel parece estar apostando fuerte a Blade, ya se anunció que en el # 5 va a aparecer Wolverine, y no se descarta que en un futuro la escriba Joss Whedon, que hoy la rompe en Marvel y que -como se puede ver claramente en *Buffy*- era fan a muerte de la *Tumba de Drácula*. (**L.F.**)

Las películas

Los rumores acerca de una posible película de Blade se pueden rastrear hasta 1987, es decir, más de 10 años antes del estreno del primer largometraje. Desde aquellos primeros proyectos fen los que se mencionaba para el rol protagónico a Carl Weathers, el Apolo Creed de la saga de Rocky) hasta hoy, Blade descargamió sangre vampírica por tres producciones, que reseñamos acá nomás.

Blade (1998)

Estamos en 1998 y sale la película de Blade. Con guión de David Goyer (co-escritor de *JSA* y *Starmam*) y dirección de Stephen Norrington, el amigo Wesley Snipes es la encarnación del gran cazador de vampiros. El guión de Goyer es el típico de un comic de Marv Wolfman, donde hay que contar el origen del personaje protagonista, hay un típico traidor que siempre sabes quién es, y como villano tenemos a un pendejo guacho que odia y quiere cagar a viejos re-pulenta para salirse con la suya y así ser el más grosso del universo.

En esta versión, Blade tiene como sidekick a Abraham Whistler (Kris Kristofferson) quien le hace las armas, y al típico genio de las computadoras que los ayuda con la logística de los lugares en donde atacar.

Blade posee una sangre muy particular que, on casualidad, es la sangre que está buscando el Deacon Frost a través de una computadora para descifrar el tema de la inmortalidad. Lo que quiere Frost es que los vampiros puedan ir a la playa y usar bronceador, seamos honestos. ¿Como sigue esto? Y bueno, con el origen de Blade, que es mitad vampiro y mitad humano, y que usa unas inyecciones que le permiten saciar su sed de sangre, así no anda como mosquito en cuello. Las inyecciones se las facilita una doctora llamada Karen Jenson (Nbushe Wright), la cual lo ayuda durante la película. Qué tierno.

Obviamente llega el momento en que a Blade lo hacen trizas, te revelan quién es el traidor, un compatriota cae y al protagonista lo agarran entre varios y es capturado. Frost tiene planes de sacarle toda la sangre de Blade y hacerse un [illegible] para así ser un verdadero inmortal. Pero a Blade le llega la oportunidad para zafar y así se desencadena la super-pelea digna de las *Tortugas Ninja* con el Deacon Frost.

¿Se puede reivindicar algo de esta peli? La verdad es que es un clásico de *Sábado de Super Acción*, donde si vas al baño o si pedís 20 minutos, no te perdés nada. Lo único realmente redimible es la aparición de la hermosísima Tracy Lords (gloriosa actriz porno) que interpreta el pequeño papel de Rachel. (**L.F.**)

Marv Wolfman contra-los-vampiros de los tribunales

por Andrés Accorsi

Cuando a Marv Wolfman le confirmaron que se estaba por estrenar la peli de Blade, se le ocurrió preguntar en New Line Cinema cuánto le iban a pagar por haber creado al personaje en cuestión y a Deacon Frost, el malo de la película. "**Nada**", le dijeron. "**los personajes son de Marvel y nosotros le pagamos a Marvel**". Entonces Wolfman preguntó a Marvel cuánto le tocaba a él de la plata que había pagado New Line. "**Nada**", le dijeron. "**aparecés en los créditos como creador, pero como no sos dueño de los personajes, no te toca un peso**".

Así, Wolfman y su abogado Michael Dilberto presentaron la demanda contra Marvel Characters Inc., en la que afirmaban que la editorial no tenía derecho alguno sobre los personajes creados por el guionista. Tras tres días de testimonios, en los que Wolfman y sus argumentos fueron masacrados por el filoso y temerario abogado defensor Dave Fleischer, el 6 de Noviembre de 2000 el Juez Roderick McKelvie falló en favor de Marvel y acabó con una demanda que, de haber prosperado, podría haber cambiado sustancialmente el mapa de los derechos de autor en la industria del comic americano.

Pero pocos entendieron lo beneficioso que pudo haber sido un fallo en favor de Wolfman, quien afrontó el juicio más solo que loco malo. El veterano guionista de *Crisis* intentaba probar que nunca le especificaron que sus creaciones pasarían a engrosar la lista de propiedades de la editorial sólo por aparecer publicadas en un comic de Marvel y que, hasta donde él entendía, los pagos que recibía eran por la publicación de sus obras y no por sus creaciones. Pero el implacable abogado de Marvel logró convencer al jurado de que en los '70, la apropiación por parte de las editoriales de TODOS los personajes que aparecían en los comics era una práctica absolutamente normal, conocida y aceptada por todos los creadores de aquel entonces.

Sin embargo, el juicio causó tanto revuelo que los inversores que estaban financiando la película de *X-Men* le ordenaron a Marvel que evitara de forma extra-judicial cualquier litigio que pudieran plantear los autores que, durante los '70, crearon a los personajes que aparecerían en la primera peli de los mutantes. Así, Len Wein y Chris Claremont se llevaron un buen billete a cambio de la promesa de no iniciar juicios ni obstaculizar la producción de la película. Wolfman perdió por goleada (víctima de un sistema de trabajo perverso que, con algunos paliativos, subsiste hasta hoy) pero el despelote que armó sirvió para que sus colegas lograran un decoroso empate. No es mucho, pero es lo que hay.

Blade 2 (2002)

Guillermo Del Toro necesitaba probarles a los ejecutivos de Hollywood que el podía con una super-producción. Su objetivo era garantizar que podía hacerse cargo del proyecto de sus sueños: la adaptación a la pantalla grande de Hellboy. Por eso no es de extrañarse que en esta tinta haya más de una referencia directa a todo el universo del muchacho de cuernos. Desde la participación de Mignola como artista conceptual, hasta uno de los personajes usando una remera del Bureau of Paranormal Research and Defense. Pero concentremonos en lo que significa esta peli en la continuidad oficial de Blade.

Habíamos dejado muerto a Whistler y ningún vampiro importante suelto. Y a nuestro amigo de negro combatiendo a la plaga que más odia por Europa. Así arrancamos esta segunda parte: cameo de Santiago Segura incluido (por su amistad con Del Toro), *Blade 2* arranca a todo trapo en Europa del Este en una gran secuencia de apertura, a todo ritmo y acción. Mas tarde, Whistler es rescatado (¡lo tenían vivo, malditos!!) y ahí sí, cobra fuerza esta cruza de peli de

Torazo en rodeo-jiero

por Sebastián De Caro

Natural de Mexico, Guillermo Del Toro es, sin lugar a dudas, el director latinoamericano más influyente en el cine fantástico de los últimos años. Cuando parecía que era un lugar a disputar con Alex de la Iglesia, el hombre de Guadalajara dio el gran salto y supo negociar con el mainstream, al mismo tiempo que cuidar su visión personal del cine.

Cronos, con Ron Perlman y Federico Luppi, fue la obra que lo hizo conocido. Ya tenía dos cortometrajes en su haber, y esta historia de vampiros con referencias bíblicas y algo de steampunk le dio al director muchísima notoriedad. Fue así que llegó *Mimic*, una especie de Alien en el subterráneo con cucarachas mutantes. Dos datos pintorescos: Robert Rodriguez fue director de segunda unidad, y es tal la obsesión de Del Toro con Luppi, que el personaje que interpreta Giancarlo Giannini fue pensado para el argentino (sabido es el fetiche de Luppi por los zapatos y de ahí que el personaje sea zapatero).

Fanático de la literatura gótica y especialmente de Lovecraft, Del Toro ha tratado por años de llevar a la pantalla grande Las Montañas de la Locura. "**Quiero ser una nota al pie de la historia del cine que más amo**", dijo refiriéndose al terror y los monstruos. *El Espinazo del Diablo*, *Blade 2* y *Hellboy* son sus obras más recientes, mientras que *El Laberinto del Fauno* (2006) cosecha críticas increíbles, aguardamos la segunda peli con la creación de Mike Mignola para el 2007.

aventuras con terror. Cuando Del Toro fue entrevistado acerca del espíritu y estructura del film, recordó aquellas aventuras en la Segunda Guerra Mundial, esas pelis de misión suicida a cargo de renegados, en la tradición de *Los Cañones de Navaronne* o *Donde las Águilas se Atreven*. Homenajes visuales al *Doom* y la obsesión con la fotografía color ámbar (presente en toda la obra de Del Toro) hacen de esta una más que interesante secuela, lo que ya es mucho decir. **S.D.C.**

Lejos, la peor de las tres es esta tercera y hasta ahora última entrega, que a priori parecía interesante, por estar escrita y dirigida por David Goyer, de quien teníamos grandes recuerdos tras su paso por los comics de *Starman* y la *JSA*. Pero todo quedó en promesas incumplidas y en vez de una peli como la gente, tenemos una especie de videogame excesivamente lineal, predecible y violento al pedo, los buenos avanzan y se machacan contra vampiritos malos (que se esfuman cuando son eliminados, como en los videojuegos), hasta que al final llegan hasta el jefe de los vampiros, que es grandote, malo y muy pulenta, y tras un combate sangriento, le ganan haciendo team-up. Fin.

Es muy poco lo que se puede rescatar de esta película. Los efectos visuales, algunos diálogos de Hannibal King (Ryan Reynolds, cuando bardea a sus captores vampíricos, y algunos aciertos en la actuación de Parker Posey, a quien después vimos como ayudante de Luthor en *Superman Returns*. Muy poco lo de Wesley Snipes, tristísimo lo de Jessica Biel y cuasi-irredimible lo de Goyer que sacrificó climas, sutilezas y desarrollo de personajes en favor de 113 minutos de *machaca sobrenatural*, un sub-género que sigue escupiéndonos productos nefastos de la calaña de *Van Helsing*. **A.A.**

En algún momento algo horrible ocurrió con la franquicia de *Blade* que pasó de ser algo medianamente interesante a una bosta intragable, y me animo a anticipar que el final de este trayecto es la serie.

Nuevamente con David Goyer a la cabeza, pero esta vez con ayuda de Geoff Johns en los guiones, la serie trata de continuar donde dejan las películas pero llevando la historia hacia otro lado.

que?). El cambio más evidente que sufre la serie con respecto a las películas es el reemplazo de Wesley Snipes por el rapero Kirk Jones (también conocido como Sticky Fingaz) y la incorporación de Jill Wagner como Krista Starr y Nelson Lee como Shen, un oriental que sustituye a Whistler en sus funciones. La idea de la serie tranquilamente podría haber sido el argumento para una película, [illegible] el hermano de Krista es asesinado en misteriosas circunstancias y ella quiere descubrir el por qué. La investigación le revela que Zack, su hermano era un sirviente que tienen los vampiros, que los obedecen a cambio de la promesa de sus amos de algún día hacerlos acceder a la vida eterna.

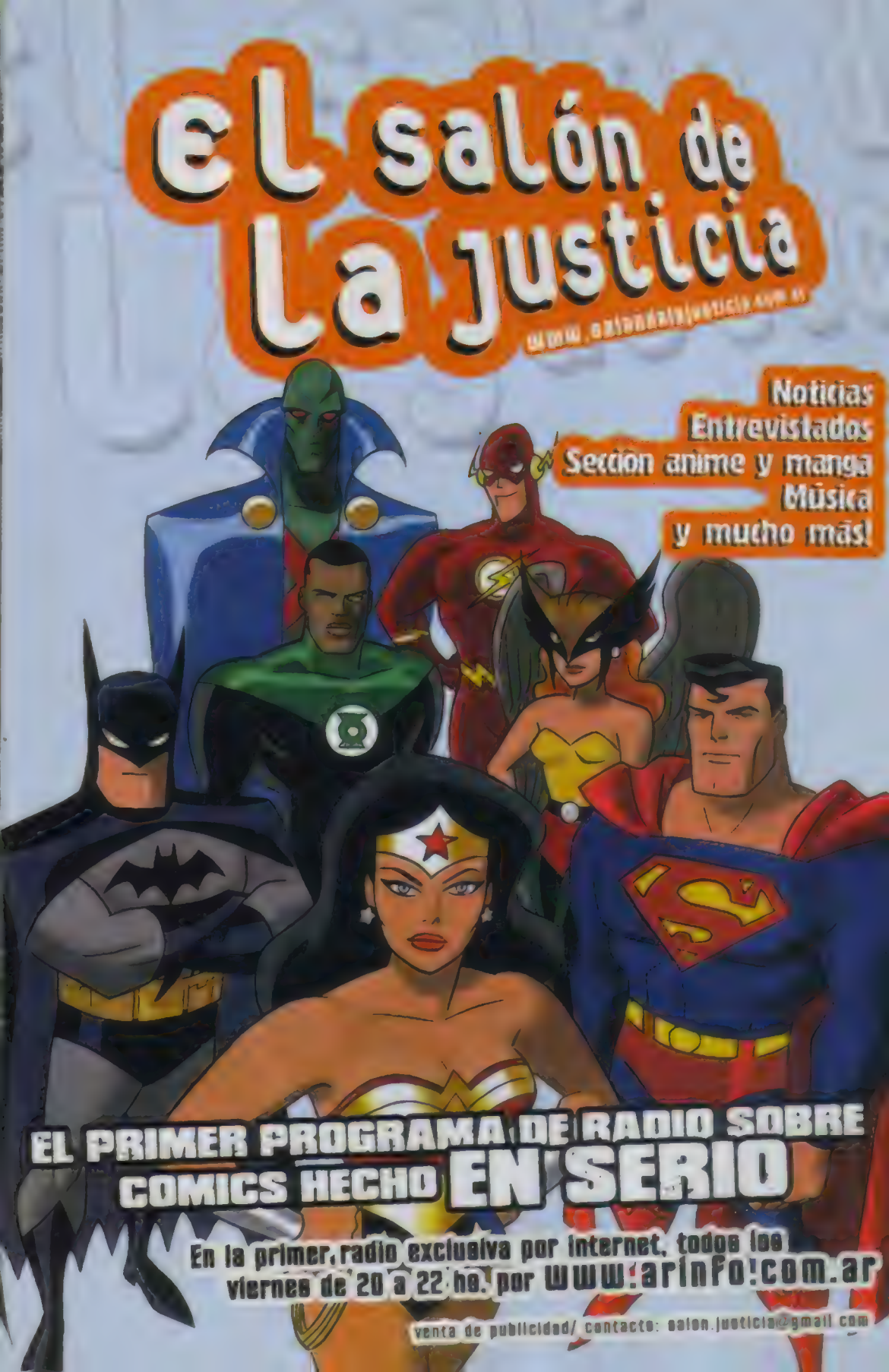
Así Krista llega a encontrarse con Blade, y con el asesino de su hermano, Marcus van Sciver, un poderoso vampiro miembro de la casa de Chthon, que decide transformar a la chica en una de su raza. Y es ahí donde Blade interviene inyectándola con su suero para que controle sus instintos vampíricos. Así forman una sociedad que se dedica a machacar vampiros, mientras Krista trata de vengar a su hermano infiltrándose en la Casa de Chthon.

El resto de la temporada gira en torno al supuesto esfuerzo de Marcus por crear una vacuna que vuelva a los vampiros inmunes a sus debilidades (el sol, la plata, el ajo, etc). Pero el verdadero plan de Van Sciver era crear un virus [illegible] sistemáticamente a los vampiros de sangre pura, la raza dominante de vampiros, y tomar su lugar en las altas esferas de la casa. El plan es descubierto y Van Sciver escapa junto con el virus, mientras todos los vampiros son asesinados por Blade, que sintetizó el mismo virus para utilizarlo como arma.

A pesar de arrancar con un record de audiencia de 2.5 millones de espectadores, el rating de la serie [illegible] dada su mala calidad, y fue cancelada en [illegible] quedando con sólo 13 episodios. Lamentablemente, el punto flaco de la serie, es la falta de un presupuesto como la gente. Obviamente esto no algo que el [illegible] pero no se compara al que puede tener una película, y el atractivo de la trilogía era el aspecto visual. Pero acá de movida, si bien los efectos son buenos, no deslumbran, y lo mismo corre para las coreografías de las peleas.

Para cerrar y no aburrirnos más, con un producto de por sí aburrido, vamos a nombrar algunas de las cosas curiosas que presenta la serie, como ser ciertos guiños comiqueros depositados ahí por el amigo Geoff Johns, que gusta de esta clase de giladas. El nombre del villano es una clara referencia al dibujante Ethan Van Sciver, amigo de la dupla Johns - [illegible] Knigth" Spector, cuando Krista le pregunta a Blade sobre los hombres lobo y este dice que son más bien el área de laburo de su amigo, que casualmente debutó en los comics en *Werewolf by Night* #32.

En conclusión, dios mío, ya escribo como el Dr. Sax) si te gusta la tercera película, quizás disfrutes algo la serie, pero si como yo sos de los que después de la primera se dio cuenta que debajo de tanta pirotecnia y patadita no había nada más, sentate a esperar que estrenen *Heroes* y ni te gastes en perder tiempo mirando esta bosta. **F.V.**


el salón de la justicia
www.arinfo.com.ar/justicia
Noticias
Entrevistados
Sección anime y manga
Música
y mucho más!
EL PRIMER PROGRAMA DE RADIO SOBRE COMICS HECHO EN SERIO
En la primer radio exclusiva por internet, todos los viernes de 20 a 22 hs. por www.arinfo.com.ar
venta de publicidad/ contacto: salon.justicia@gmail.com

SPIDERMAN SE COME A MARY JANE Y LA TIA MAY, LOS AVENGERS DEVORAN AL MAYORDOMO JARVIS, GIANT MAN MUTILA AL AMOR DE SU VIDA Y MAGNETO ES LA ULTIMA ESPERANZA DE LA HUMANIDAD. SUENA RARO, ESTE ES EL NUEVO MUNDO CREADO POR LA OTRORA CASA DE LAS IDEAS.

BIENVENIDOS AL UNIVERSO DE

MARVEL ZOMBIES

NO ESTA MUERTO QUIEN PELEA

POR GUSTAVO SECRETI

ANTES DEL PRIMER CUADRITO

En 1968 el público y asistente a director de cine George A. [illegible] una [illegible] película: *La Noche de los Muertos Vivientes*. La película, gracias al esfuerzo económico de sus amigos, [illegible] en blanco y negro [illegible] independiente más exitoso hasta la aparición de [illegible] "Night of the Living Dead" [illegible] sus películas [illegible] cadáveres que salieron de sus tumbas, hambrientos de carne humana. Romero realizaría otras películas de este [illegible] para quedarse. En [illegible] a [illegible] de los Muertos *Vivientes* y los saca a pasear. No solo por el cine, sino por [illegible] tan diferentes entre sí como videoclips ("Thriller" de Michael Jackson) y videojuegos (Resident Evil). En los últimos años películas como la remake de "Dawn of the Dead", "28 Days Later", "Shaun of the Dead" y la mediocre adaptación para la pantalla grande de "Resident Evil" y sus secuelas, lograron buenas recaudaciones en la taquilla. Este fenómeno no sería desaprovechado por la industria del comic, siempre atenta para sumar público [illegible] otras similares, ya sea utilizando la temática de [illegible] o [illegible] los [illegible] del momento.

EL PRIMER PASO

Marvel Comics hace tiempo que se dedica a [illegible] Sus [illegible] se desarrollan en [illegible] cuales [illegible]

sean necesarios con el objetivo de vender. Si los lectores desean un Peter Parker joven y soltero o X-Men similares a las películas, crean una línea editorial para este y listo. Así nació el Universo Ultimate. Sin explicaciones extrañas, sin seres cósmicos conspirando como políticos argentinos en año electoral. Esa postura, que le rindió buenos frutos a la compañía, fue puesta en duda con la aparición de *Ultimate Fantastic Four* # 21, escrito por Mark Millar con dibujos de Greg Land. Allí Reed Richards contacta a su par de una dimensión paralela, levemente similar a la suya. Los lectores no tardan en suponer que se trata del tradicional Universo Marvel ya que hay algunas pistas clave. En este "nuevo mundo" Los 4 Fantásticos llevan años salvando al planeta, está lleno de seres superpoderosos y los Ultimates se llaman Avengers. Cuando los lectores se dividen aplaudiendo o condenando el paso obvio que se está por dar, el autor sorprende a todos con un giro inesperado: los héroes de este planeta son zombies deseosos de invadir el Universo Ultimate en busca de carne fresca. Así vemos desfilar ante nuestros ojos a la plana mayor de la editorial en versiones zombificadas: Giant Man, Hulk, Iron Man, Luke Cage, Spider-Man, Thor, The Wasp, Daredevil, Wolverine y Archangel, entre otros. Algunos despiertan más de una sorpresa como Steve Rogers, llamado por todos Coronel América. En algún momento se comenta que fue Presidente de los Estados Unidos, pero que no llegó a terminar su mandato (como De la Rúa, viste). Detalles como estos sirven para dejar en claro que es un lugar totalmente nuevo. No es el futuro del tradicional Marvelverse. Estos "superzombies" no son descerebrados y lentos como en las películas. Aquí conservan la inteligencia y poderes por todos conocida. Sólo qué la necesidad de comerse al prójimo los despojó de toda moral.

Al llegar al nuevo mundo, Mister Fantastic es salvado por Magneto, uno de los pocos humanos en pie. Magnus le explica que la infección se produjo cuando una nave se estrelló en New York, comenzando la escalada de muerte. Magneto transporta a Richards y a otros sobrevivientes de vuelta al Universo Ultimate, para luego destruir el transportador que permite los viajes interdimensionales.

La historia se desarrolla hasta el número *UFF* #23, dejando la puerta abierta a una continuación que no tardaría en llegar.

Las posibilidades comerciales de la propuesta parecen infinitas. No sólo podían captar al público fanático del gore y las películas de terror, sino también convertir la idea en una nueva franquicia que se trasladase a todo tipo de productos. Desde muñecos a video juegos.

En diciembre de 2005, el escritor Robert Kirkman y el dibujante Sean Phillips tomaron la posta en una serie limitada de 5 entregas titulada simplemente: *Marvel Zombies*. La editorial escogió especialmente a Kirkman, ya que conocía el tema de antemano por su trabajo en la historieta *The Walking Dead*, de Image, junto a Tony Moore. Cada número de MZ tiene una (o varias) portadas de Arthur Suydam que reproducen, en versión zombie, clásicos de la editorial como *Amazing Fantasy* # 15 (1962), *Spider-Man* #1 (1990), *Avengers* #4 (1964), *Incredible Hulk* #340 (1988), *X-Men* #1 (1963), *Amazing Spider-Man Annual* #21 (1987), entre otras.

LA HISTORIA: PURO SPOILER

Marvel Zombies comienza momentos después de la explosión que destruye el portal entre el Universo Zombie y el Ultimate. Magneto sobrevive para convertirse en el único hombre no infectado sobre la tierra. Se enfrenta a los otrora héroes en una batalla impactante en la que, utilizando sus poderes magnéticos, le recorta la cabeza al Coronel América con su propio escudo. También hiere a Spider-Man, Hawkeye y Daredevil, entre otros. En medio de la batalla, Magneto descubre que Forge y los Apolitos sobrevivieron al contagio en el Asteroide M. Luego muere despedazado a manos de sus rivales.

Entre piña y mordiscones, los muertos vivientes exponen las razones de su comportamiento. Sienten un dolor intenso producto de su estado de putrefacción que sólo es calmado con la ingesta de carne humana. Esto los lleva a la deshumanización total. Algunos como Spider-Man lamentan haber devorado a aquellos que amaba, otros revelan oscuros secretos como Giant Man. El otrora bonachón Hank Pym tiene encerrado en un laboratorio secreto a Black Panther, a quien mantiene con vida y sedado para amputarle cada una de sus extremidades y alimentarse con ellas. Sabe que la vida

ILUSTRACIÓN DE FABIAN ZALAZAR

humana escasea y quiere guardarse un bocadillo para saborearlo solo. Cuando su amante lo descubre, discuten, no porque estaba mal lo que hacía, sino porque no la había invitado al festín. Y si en el universo Ultimate Pym le da a Janet una paliza que la manda al hospital, aquí puede ir mucho más allá. Le arranca la cabeza de un solo mordisco en un intento por devorarla. Claro que a los muertos vivientes no les gusta la carne podrida. Solo se desviven por las presas frescas y jugosas. Más tarde Black Panther logrará escapar y junto a La Avispa (en realidad solo su cabeza parlanchina y hambrienta) encontrará a los Acólitos. Tras una breve pelea, los mutantes deciden sumarlos al grupo y llevarlos al espacio, donde la cabeza de La Avispa será estudiada con la esperanza de hallar una cura al mal.

En tanto, Silver Surfer arriba a la Tierra para anunciar la inminente llegada de Galactus, el devorador de mundos. Es interesante la aparición de este personaje porque comparte muchas cosas con los zombies. Ambos necesitan alimentarse de otras vidas (en el caso de la creación de Kirby, de planetas enteros) y no tienen ningún remordimiento por lo que destruyen. Lo que se dice un enfrentamiento entre iguales.

En una pelea vibrante, el Surfista se carga a varios ex héroes antes de ser despedazado por los zombies, quienes al devorarlo obtienen algunos poderes cósmicos, como la capacidad de volar y de lanzar rayos.

Galactus llega a la Tierra convencido de un nuevo triunfo. Devorará este planeta... pero no sabe que es el único ser vivo a la redonda, y los zombies tienen **mucha hambre**... **Ante semejante festín, una horda de villanos "zombificados" también quiere un trozo de la carne de Galactus.** El final... no lo revelaremos aquí.

Esto no es todo Amigos

Se podría decir que esta saga es un placer culposo. Como cuando te comés una hamburguesa en Mc Donalds. La deseas, te abalanzas sobre ella sin importar los 12 mangos que cuesta un menú, lo tragas en menos de 10 minutos y después, con la panza llena, te preguntas: ***¿Por qué no me habré comido una ensaladita que es más sana y me cae mejor?*** *Marvel Zombies* está a años luz del nuevo marcado por obras como *Dark Knight* o *Watchmen*. Sin embargo, recorrer sus páginas es una experiencia entretenida por la gran cantidad de guiños y sorpresas. Cuesta imaginar cómo la editorial se animó a exponer a "licencias exitosas" (Spider-Man, Hulk, X-Men) a ser parte de escenas de canibalismo y mutilación, como se animaron a explorar el lado

Curiosidad morbosa

por Martín Casanova

¿Qué puede un fanático [illegible] de la colonia [illegible] sobre su conocimiento [illegible] **Che, pasame el cacho de la pierna de Magneto** [illegible], y a lo loco muy divertido. Quizá el Marvel [illegible]

más oscuro del Capitán América, Hank Pymm y Tony Stark. Hay detrás de esta movida una clara madurez de la industria que ya no teme. Saben que por estas movidas no venderán menos caramelos ni jabones para los pibes.

Es una obra cuidada desde la faceta gráfica. Se constituye en un entretenimiento morboso que activa en nuestras mentes la misma atención que prestamos cuando vemos un capítulo de *CSI: Forenses* o la última nota policial de *Crónica*. A todos nos gusta la sangre. Aunque le temamos. Esa es la razón de las suculentas ventas obtenidas por este producto y el por qué [illegible]

Toda historia tiene un principio

Como sucedió en los '90 con Wolverine, los éxitos deben pasearse por todas las revistas posibles para recaudar verdes. Los zombies volvieron a aparecer en *Fantastic Four* #30-32 durante la saga titulada "Frightful". Allí la versión zombie del grupo regresa desde el Universo Ultimate al Zombie, junto al Doctor Doom en el post-enfrentamiento zombies vs. Galactus. Además, el Wolverine zombie también reaparece, integrando un equipo de versiones de distintas realidades de Logan en *Exiles* #85 - 86.

En mayo del próximo año, Robert Kirkman y Sean Phillips lanzarán una precuela de su miniserie bajo el título *Dead Days*. Allí mostrarán el momento en que el mundo sucumbió ante la epidemia. "***Será el evento del año, pero desarrollado solo en 48 páginas***", promete el autor.

En forma simultánea aparecerá la miniserie de cinco entregas *Marvel Zombies Vs. The Army of Darkness*, el primer crossover Marvel desde *JLA/Avengers* (2003). Aquí los muertos vivientes se cruzarán con los personajes de la saga fílmica creada por Sam Raimi, con guión de John Layman, arte de Fabiano Neves y June Chung y portadas de Arthur Suydam. Kirkman sólo oficiará como consultor creativo.

También la estupidez se volverá mayúscula en el one-shot *The Ultimate Civil War Spider-Ham Crisis*, donde reaparecerá la versión porcina de El Hombre Araña en lucha contra muertos vivos.

Marvel ya pensó qué hará cuando el furor por la sangre se apague. Joe Quesada confesó que a pedido de los fans podrán realizar versiones "simiescas" de sus personajes en una nueva miniserie: *Marvel Apes!*. Como decía el querido Jack Palance: "***Aunque usted... no lo crea***". ■

¿Querés aprender a dibujar? Te esperamos.

ESCUELA DE DIBUJO

Garaycochea

HUMORISMO
C. Garaycochea
Néstor Ibáñez
Santiago Dufour

DIBUJOS ANIMADOS
Rodolfo Mutuverría

ARTÍSTICO
(DIBUJO Y PINTURA)
José A. Marchi
Sandra Doherty

CARICATURAS
Jorge de los Ríos
Santiago Dufour

HISTORIETAS
Osvaldo Viola (Oswal)

DIBUJO PARA MENORES
(entre 8 y 13 años)
Goyo Mazzeo

ABIERTA LA INSCRIPCIÓN 2007

INFORMES: LUNES A VIERNES DESDE LAS 16 HS. Y SÁBADOS POR LA MAÑANA

Av. Santa Fe 1480, 1° piso / Tel.: 4815-5063
www.escuelagaraycochea.com.ar
info@escuelagaraycochea.com.ar

Desde 1982 25 AÑOS

Hace un poco más de cuarenta años, más precisamente el 12 de enero de 1966, hacía su debut en la pantalla chica la primera (y hasta ahora única) serie con actores de Batman. Y a partir de ese momento la televisión no fue la misma. El kitsch, el camp, el pop, el absurdo y el Batusi se acoplaron como por arte de magia a los mitos de Batman y se desató el furor. Desde entonces y durante varias generaciones, Adam West FUE Batman y Batman FUE Adam West. Bajo el busto de Shakespeare, un botoncito activa una puerta oculta. Tirate con nosotros por los batitubos para adentrarnos en la esta historia de este clásico absoluto.

BATMAN

RETRATO DE UN BATI-ÉXITO

PROTAGONIZADO POR MATÍAS LÉRTORA
CON LA ACTUACIÓN ESPECIAL DE ANDRÉS ACCORSI

PRESENTANDO A MAX AGUIRRE COMO
EL CARICATURISTA

BATI-ORIGEN

Todo comenzó en 1964 cuando la cadena ABC compró los derechos del personaje para hacer una serie de televisión. Esto llegó a oídos de William Dozier (dueño de Greenway Productions), un productor de TV que llevaba en su haber algunos éxitos, el cual le interesó la idea, debido a que los comics le parecían simpáticos.

La serie que produciría la Twentieth Century Fox Television tenía en un principio otro tono que el que resultó al final, más alejado de la historieta de *Batman*, pero a Dozier la idea no le terminaba de convencer: para él la cosa tenía que ser a modo de comedia, pero al mismo tiempo una comedia diferente.

Su forma de inspiración recurrió directamente a la fuente: los comics. Fue a un puesto de diarios y compró algunos ejemplares de *Batman*. Luego viajó a Madrid y entrevistó al escritor de comedias Ennio Sempio Jr., y así, basado en el comic titulado "The Renovated Ruse of the Riddler" (publicado en la *Batman* Nº 171, mayo de 1965) fue concebido el capítulo piloto. Esto no le causó mucha gracia a Bob Kane; según diversas biografías (aunque la veracidad de estas declaraciones son cuestionables), Kane supuestamente se quejó debido a que el primer y principal antagonista de la serie, Desde entonces, el rol de Kane como consultor (no oficial) en la serie se limitó a requerimientos que apuntaban a incorporar más elementos sombríos y de misterio en lugar de tanta psicodelia. Por supuesto, Dozier no le prestó demasiada atención.

Con guión listo y aprobado (aunque con muchas dudas por parte de la cadena televisiva) se comenzaron a delinear otros aspectos fundamentales de cualquier producción: escenografía, vestuarios y presupuesto. Lo que hizo Dozier en ese momento fue muy ingenioso: repartió comics a los encargados de cada área para que se basaran en ellos.

Jan Kemp, el encargado del vestuario, quería hacer algo nunca visto en la televisión, algo que fuera único. Así que siguió minuciosamente los comics que le entregaron. Su objetivo era crear colores ultraviolentos, y el resultado no fue otro que esos distintivos trajes, hoy símbolos de una *pop culture* casi extinta, los cuales reflejaban el

absurdo pero de una manera tan pintoresca que era imposible dejar de admirarlos. Parecía que se salían de la pantalla. En cuanto a los decorados, el gran desafío era la Baticueva. Para poder crearla tuvieron que inventar una nueva tecnología en cuestión de escenografía. El lugar utilizado fue cubierto con alambre tejido, y éste, a su vez, fue cubierto con poliuretano, que al secarse podía ser tallado. Luego se lo pintó para darle la textura de las rocas y se colocaron las "modernas" máquinas (la Baticomputadora estaba basada en una computadora real, y algunos artefactos fueron utilizados en otras series como *Lost in Space*). Todo tenía un propósito: era un set funcional, no sólo un adorno.

Pero *Batman* no es *Batman* sin el Batimóvil. Para que éste tomara vida y forma se convocó a Dean Jeffries y George Barris, los más expertos constructores de autos para Hollywood. El Batimóvil era un sueño hecho realidad, una verdadera máquina que mezclaba todo lo que era necesariamente lógico e ilógico, porque no hay que olvidarnos de que éste era el auto de Batman. Así, con un diseño futurista que no se parecía en nada a lo que la gente estaba acostumbrada a ver, se hizo el auto, que estaba mejor que el de los comics mismos. Primero se trató de adaptar un Cadillac, lo cual no resultó. Luego, para ahorrar tiempo y dinero, George Barris tuvo la idea de adaptar un Ford Lincoln Futura de 1957 (auto que nunca había entrado en producción) y convertirlo en el auto del encapotado. Y, así, el hoy ya clásico Batimovil, que cuenta hasta la actualidad con miles de presentaciones alrededor del mundo en distintas exposiciones, cobró vida y pasó a ser un protagonista más de la serie. Lorenzo Semple Jr. dijo en una oportunidad: ***"Puedo decirte que he creado... absolutamente garantizado... a una nueva estrella de la TV... el Batimóvil."*** Y este comentario parece que fue olfateado por los que querían dinero inmediato, dado que, antes de que la serie saliera al aire, el merchandising del mismo ya estaba licenciado por la empresa Aurora Plastic Kit. Con todo esto listo, faltaba lo más importante: **encontrar a Batman!!!**

LA BATI-FAMILIA

Para el rol principal primero se consideró al actor de la serie *Bronco*, Ty Hardin, pero éste tenía la agenda ocupada.

Adam West fue captado por William Dozier cuando éste lo vio en una serie de comerciales que protagonizaba como el Capitán Quick, una especie de James Bond de la marca Nestlé. Nacido bajo el nombre de Billy West Anderson el 19 de septiembre de 1928, este actor ya había participado en algunas series, y fue contactado por el productor, quien le dio el guión del piloto y un comic de *Batman* para que leyera. West, a quien *Batman* le había gustado siempre, se mostró reticente en un principio, por miedo a no poder despegarse nunca del personaje (y tuvo razón, aunque no se arrepiente), como le había pasado a George Reeves, el *Superman* de la década anterior. Pero, a medida que fue leyendo el guión, todo le dejó de importar porque no pudo soltarlo: le encantaba. De todos modos, con contrato ya casi firmado, los ejecutivos de la ABC querían una segunda opción por las dudas, así que también convocaron al actor Lyle Waggoner (el Steve Trevor de la serie *Wonder Woman*) para una prueba, que hizo junto a Peter Deyell, uno de los posibles Robin.

Y, hablando de Robin, ¿qué pasaba con el *chico maravilla*? Lo cierto era que nada sucedía: cientos de jóvenes actores se habían presentado para el casting, pero ninguno terminó de convencer. Hasta que apareció Burton Gervis (el que luego conoceremos como Burt Ward), de dieciocho años, que se mandó solito a la audición cuando ésta ya había finalizado. El supervisor de producción de la serie, Charles B. Fitzsimmons, se estaba por volver a su casa cuando un guardia de seguridad le avisó que había un jovencito interesado en el papel. Para desanimarlo, éste le dijo: ***"Si mide entre 1,65 y 1,70, tiene más de 18 años pero luce como 15, con pelo negro ondeado, ojos azules y es atlético, mandalo ya"***. Para su sorpresa, el guardia le respondió que era todo eso y que además decía ser cinturón marrón de karate. Fitzimmons no lo podía creer: estaba frente a Robin. Ward hizo una prueba junto a West, y el Dúo Dinámico ya estaba listo!

El actor de gran trayectoria Neil Hamilton fue el que le puso la piel al Comisionado Gordon (Fierro para los de este lado del charco). Todos recuerdan el gran profesionalismo del actor, que nunca llegaba tarde ni improvisaba, pero sobre todo es recordado por decir frases totalmente absurdas de una manera tan seria y con un dramatismo tan creíble que parecía que el mundo se iba a acabar si él realmente lo decía. Siempre junto al Comisionado se encontraba el Jefe O'Hara (interpretado por Stafford Repp), cuya tarea era preocuparse, prender la Batiseñal y desear que el Dúo Dinámico saliera victorioso.

En cuanto al actor que haría de Alfred, fiel mayordomo del millonario y único en saber el secreto de Bruce Wayne y Dick Grayson (o Bruno Díaz y Ricardo Tapia), fue el primero en ser contratado por los productores. El papel recayó en Alan Napier, un verdadero veterano del cine con más de 60 películas en su haber. Cabe destacar que el personaje de Alfred

TRIVIDEOS 4-EVER

por Andrés Accorsi

Qué loco, ¿no? Nunca en la vida se hizo una versión de *Batman* más lejana del *Batman* que a uno le gusta leer y sin embargo... es algo hipnótico. Tal vez porque uno la veía —y se cebaba en serio— de chiquito, o porque cuando la vemos de grandes entendemos los chistes sutiles que antes se nos pasaban, o porque ahora tenemos el criterio para deducir que tal actor es mejor que otro... No sé, no le encuentro explicación.

Lo cierto es que la serie de *Batman* me sigue pareciendo un hallazgo. Seguramente Tim Burton y Christopher Nolan son mejores directores que los que laburaban para la serie (y su respectiva peli), seguramente los guiones de la serie animada de Timm, Dini y Burnett son mil veces mejores y seguramente si me pusiera a charlar de comics con William Dozier (el productor responsable de ese furor sesentesco) las coincidencias serían mínimas.

Sin embargo, prefiero mil veces al Riddler de Frank Gorshin antes que al de Jim Carrey, al Pingüin de Burgess Meredith antes que al de Danny de Vito, al Joker de Cesar Romero antes que al de Jack Nicholson y al bati-repelente de tiburones antes que a los bati-trajes con brillitos metálicos y pezones que vimos en *Batman & Robin*. Pero, además, Adam West y Burt Ward hacían lo suyo muy bien. Hay que esforzarse para pensar que no son un par de imbéciles, sino dos buenos actores interpretando a un par de imbéciles, y eso es todo.

La serie es —en definitiva— una gran joda, un chiste largo que lleva a su punto máximo la elaboración de un Batman que, aunque parezca mentira, era el Batman definitivo de hace 40 años y que ahora —acostumbrados al enmascarado sombrío, denso y antisocial— nos parece más alienígena que J'onn J'onzz. Las películas de Joel Schumacher intentaron —de algún modo— un revival de aquellos años gloriosos, pero se quedaron en la estridencia colorinche y en la gansada de poner a Robin a gritar "***Santas boludeces, Batman***". Por ahí lo mejor es no emprender ningún revival y dejar ese ícono pop así como está, inmaculado en el recuerdo de millones de pendejitos de todas las edades. **(AA)**

en los comics estaba muerto desde hacía unos años y gracias a la serie hubo que revivirlo.

Para disipar los rumores homosexuales que instigaba un trío de hombres viviendo en una gran mansión, los productores decidieron incorporar al elenco a un personaje femenino (también soltera). Una matriarca ama de casa que no sabía nada de las dobles identidades de sus queridos familiares. El personaje en cuestión es el de la Tía Harriet Cooper, encarnada por la actriz Madge Blake, otra veterana que había aparecido en algunas series y películas.

LOS BATI-VILLANOS

La lista de los villanos que pasaron por el show es verdaderamente inmensa, así que detallaremos solamente a los de (para nosotros) nombraremos al resto.

Es particularidad de que cada episodio tuviera un villano invitado daba la posibilidad de que varios actores pudiesen mostrar sus caras en el programa más popular del momento. Así, la producción recibió docenas de pedidos de actores de primera línea que querían ser el bati-villano invitado. En muchas oportunidades hubo que rechazarlos a varios de ellos, porque las vacantes ya estaban cubiertas. A algunas estrellas se las conformaba con una mínima aparición que después se convirtió en otro clásico: las bati-trepadas, escenas en las que Batman y Robin subían muy lentamente por la pared de un edificio, impulsándose con una soga al mejor estilo alpinista (trabajo, y de repente algún vecino del departamento de enfrente abría su ventana y tenía un breve diálogo (generalmente ridículo) sin sentido con el Dúo Dinámico. Así, actores de la talla de Jerry Lewis, Dick Clark, Edward G. Robinson, Sammy Davis Jr., Andy Griffith, Van Williams y Bruce Lee (estos dos últimos interpretando a los personajes El Avispón Verde y Kato) entre otros, aparecieron en la serie.

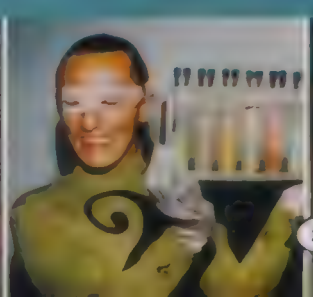
En cuanto a los villanos, el primero para destacar es el Joker, interpretado por César Romero. Su personaje era el más gracioso y estrafalario de todos los villanos. Lejos de la locura del Joker actual, el suyo no era más que un simpático payaso algo malito. La única condición que puso el actor para interpretar al personaje y que tuvo que ser respetada por los productores si o si, porque si no renunciaba, fue poder conservar su bigote, que según él era parte de su encanto latino. Por ello, y con el consentimiento de Dozier, el mostacho de Romero era tapado con abundante maquillaje. El Guasón se convirtió en uno de los villanos favoritos de la serie y en una marca distintiva. Su estrafalaria risa resonó en diecinueve episodios.

Siguiendo por los más populares, el Pingüino (no Néstor K) no se quedaba atrás. Estuvo encarnado por el genial Burgess Meredith, quien le dio al personaje un sello muy particular: el famoso "quack", que no era otra cosa que una tos disfrazada, ya que, cuando fue convocado para el rol, no hacía mucho que este actor había dejado de fumar. Él y su paraguas aparecieron en veinte episodios.

La villana Catwoman (o Gatúbela) le dio el pie a muchos de los dobles sentidos que hubo en la serie, que eran capturados por los adultos y generaron más de una queja. Los mismos sucedían entre ella y Batman, e involucraban su mutua atracción sexual. Por diferentes motivos (más que nada por cuestiones de agenda), esta gata fue interpretada por tres diferentes actrices. La más popular y prefenda por la platea masculina fue Julie Newmar, quien se puso las garras en doce episodios. Le siguió Lee Meriwether, quien apareció únicamente en la película, y, por último, la Gatubela negra (No! No Halle Berry!), Eartha Kitt, quien tan solo apareció en tres episodios.

Fue la espectacular actuación de Frank Gorshin como el Riddler (o el Acertijo) la que hizo verdaderamente popular a un personaje que en los comics había aparecido apenas tres veces. El trabajo de Gorshin le valió un Emmy y lo catapultó hacia un estrellato y popularidad total en las tablas de Broadway. Su Acertijo apareció en nueve episodios y fue reemplazado por John Astin (el Homero de Los Locos Addams) en dos episodios debido a su apretada agenda.

Otro popular villano creado para la serie, fue el Rey Tut, inter-



pretado por Victor Buono, quien apareció en ocho episodios. Tut era en realidad un afable profesor universitario que se volvía el criminal faraónico cada vez que recibía un golpe en la cabeza. Buono fue muy querido y admirado entre sus colegas por su buen humor y su gran talento.

El que una vez supo ser el Maestro del Terror también tuvo su popular aparición en este sensacional éxito: Vincent Price personificó en cinco episodios a Egghead (o Cascarón), otro villano creado especialmente para la serie, el cual estaba repleto de huevos de gallina. Hoy ya son anecdóticas las historias que relatan las guerras de huevos que se armaban en los sets cuando Price se zarpaba con la cantidad de huevos que tenía que arrojar.

El resto de los villanos fueron (sin repetir y sin soplar): The Archer (interpretado en dos episodios por Art Carney), The Black Widow (interpretada en dos episodios por Tallulah Bankhead), The Bookworm (interpretado en dos episodios por Roddy McDowall), Chandell (interpretado en dos episodios por Liberace), Clock King (interpretado en dos episodios por Walter Slezak), Colonel Gumm (interpretado en dos episodios por Roger C. Carmel), Dr. Cassandra (interpretado en un episodio por Ida Lupino), Falce Face (interpretado en dos episodios por Malachi Throne), Lady Penelope (interpretada en tres episodios por Glynis Johns), Louie The Lilac (interpretado en dos episodios por Milton Berle), Lord Marmaduke Fogg (interpretado en tres episodios por Rudy Valle), Ma Parker (interpretada en dos episodios por Shelly Winters), Marsha Queen of Diamonds (interpretada en cinco episodios por Carolyn Jones), The Mad Hatter (interpretado en cuatro episodios por David Wayne), The Minstrel (interpretado en dos episodios por Van Johnson), Minerva (interpretada en un episodio por Zsa Zsa Gabor), Mr. Freeze (interpretado en dos episodios por George Sanders, dos episodios por Otto Preminger y otros dos por Eli Wallach), Nora Clavicle (interpretada en un episodio por Barbara Rush), The Puzzler (interpretado en dos episodios por Maurice Evans), The Sandman (interpretado en dos episodios por Michael Rennie), Shame (interpretado en cuatro episodios por Cliff Roberston), The Siren (interpretada en dos episodios por Joan Collins) y Zelda the Great: Olga Queen of the Cossacks (interpretada en cinco episodios por Anne Baxter).

TEMPORADA UNO: LA BATI-SORPRESA

Esta primer temporada fue la que marcó la identidad de la serie. Desde un primer momento quedó claro que no se parecería en nada a lo visto hasta entonces.

Hubo una muy fuerte campaña de publicidad antes del estreno, pero los ejecutivos estaban preocupados porque se había invertido mucho dinero y las funciones privadas que habían realizado previamente no habían gustado. Sin embargo, cuando se estrenó el capítulo piloto, "Hey Diddle Riddle", las reacciones fueron muy buenas, con una particularidad: nadie sabía como catalogar al show, porque les resultaba muy serio para ser una comedia y muy absurdo para ser considerado una aventura. Así que se lo calificó como *camp*, que era una palabra que usaban los críticos para describir las obras que eran tan malas que causaban risa. *Batman* tampoco podía ubicarse ahí, por lo tanto dio nacimiento a un nuevo género.

Elementos de comedia tales como cuando Batman entra a un bar y el mozo le dice ***"¿Quiere una mesa, Batman?" y éste responde "No, gracias. Voy a la barra porque quiero pasar inadvertido"*** y luego comienza a bailar el "Batusi" (o *Bati-twist*), guiños para los adultos y acción a las piñas con onomatopeyas de historieta fueron algunos de esos elementos que hacen que hoy en día el show siga siendo un joya. Y no hay que olvidarse de las ***santas frases!*** de *Robin*, tales como ***"Santas muelas, me alegro de haberme cuidado tanto la boca"***, a lo que Batman responde ***"Cierto, Robin, le debes la vida a la higiene bucal"***.

Esta temporada fue la más exitosa y creativa, y también la más cercana a los comics, ya que muchos de sus episodios estaban basados en ellos. Es más, gracias a la serie los comics del encapotado pasaron de estar a punto de ser cancelados a liderar las listas de ventas. A partir del estreno del show, arrancó la batimanía y el logo de Batman se podía ver por todos lados. Los actores (y el Batimóvil) eran muy solicitados para hacer apariciones públicas en distintos actos y conferencias, e incluso ganaban más dinero haciendo esto que con su sueldo en la serie.

LA BATI-PELÍCULA

Dado el innegable éxito de la primera temporada, se decidió hacer una película basada en la serie, para sumar público alrededor del mundo y para abaratar los costos en la creación de los nuevos vehículos que luego se utilizarían en las temporadas venideras (el bati-copter, la batilancha, etc.).

Otra particularidad de este film fue que junto a los cuatro villanos "más temibles": el Guasón, el Pingüino, el Acertijo y Gatúbela, quienes forman una alianza para dominar al mundo utilizando "La Máquina de Deshidratación Total", un artefacto que convertía a la gente en polvo blanco (cualquier alusión a los consumos juveniles de la década es pura coincidencia).

Inolvidable aporte de este film: el batirepelente para tiburones. Y más data sobre el mismo en el *Anuario 2005 de Comiquerando*. **(ML)**

Otra novedad que tuvo el show era que iba dos veces por semana. En la primera parte se presentaba al villano y la situación, y el episodio terminaba con Batman y Robin a punto de morir de la manera mas insólita posible. Entonces aparecía la voz del narrador (que en la versión en inglés era William Dozier) diciendo que si queríamos saber cómo iba a terminar esto, sintonizáramos el programa ***"a la misma bati-hora y por el mismo bati-canal"***. Este truco no sólo rendía homenaje a los seriales de los 40. Además era un gancho fenomenal para el rating.

Y así, con la batimanía en auge, no sólo se garantizó una segunda temporada, sino también una película.

TEMPORADA DOS: LA BATI-CONFIANZA

Gracias al éxito de la primera temporada y del largometraje, los productores se confiaron y no hicieron un verdadero esfuerzo para mantener la calidad del show. Claro está, fuera que sea impulsado por la inercia de la temporada pasada.

Para 1967, los comics fueron dejados de lado y comenzaron a hacer sus apariciones los villanos especialmente creados para el show. Sin embargo, los guiones mantenían un buen nivel y las actuaciones estaban a la misma altura que antes.

De esta temporada podemos destacar que Alfred se pone por primera vez el traje de Batman, cosa que luego repetiría unas cuantas veces.

Como frase destacable, para enmarcar en un cuadrito, tenemos la siguiente; mientras Batman coloca monedas en un parquímetro fuego de haber estacionado el Batimovil, Robin dice ***"Ningún policía le levantaría multa al Batimóvil"*** y el encapotado responde ***"No importa, Robin, este dinero es para hacer nuevos caminos, todos tenemos que colaborar, eso es ser buen ciudadano"***. Robin dice ***"Santos impuestos, Batman, tienes razón"***.

Pero sin duda, el momento más tenso sucede cuando Robin es baleado en un talón. Por suerte Batman extrae la bala y lo cura con gasas, agua caliente y mucha "Batcilina".

TEMPORADA TRES: LA BATI-CAÍDA

La confianza y descuido de la temporada anterior se evidencia en esta tercera temporada con la caída de los ratings. Para levantar los mismos y atraer nuevo público, los productores deciden traer a un nuevo miembro al elenco: Batgirl (o Batichica). Con un nuevo origen y un nuevo traje (que luego se incorporaría al comic), la sexy Yvonne Craig compone a Barbara Gordon (o Fierro) y su alterego. Pero ni esto pudo hacer que los ratings subieran.

Tampoco ayudó que los episodios empezaran a ir una vez por semana y fueran autoconclusivos, ni que se les obligara a los escritores a poner como máximo trece personajes por episodio (sobre todo cuando tres de ellos tenían doble personalidad).

El 14 de marzo de 1968 se emitió el capítulo N° 120 de la serie, "Minerva, Mayhem and Millionaires", que sería el último. Así llegó a su fin toda una era. El show se convirtió en algo casi mítico que coleccionaría legiones de fans a lo largo del globo y a lo largo de los años.

La cadena NBC tuvo intenciones de seguir con la serie, y para producir una cuarta temporada puso como condición que debían usarse los sets viejos, porque hacerlos de nuevo costaría mucho dinero. Pero lamentablemente, cuando se dio a conocer esta propuesta, los escenarios ya habían sido destruidos.

BATI-EPÍLOGO

A lo largo de los años, la serie fue repetida incontables veces y se llegó a ver en mas de cien países. Cuando la segunda batimanía explotó en 1989 gracias a la *Batman* de Tim Burton, la serie de Adam West era vista por más de 400 millones de personas. Y en la actualidad sigue casi tan vigente, ha adquirido identidad propia y se ha vuelto algo de culto.

Muchos fans de Batman se quejan de que esta serie ridiculizó al personaje y no le fue fiel a sus orígenes, pero lo cierto que los comics del encapotado de esa época eran tan absurdos como la serie. No fue hasta la década del 70 cuando *Batman* tuvo historias más oscuras y siniestras, más cercanas así a la "idea original" (se aceptan refutaciones) que tuvo Bob Kane cuando dio a conocer al personaje en la *Detective Comics N° 27* de 1939. Fue gracias a guionistas como Denny O'Neil que Batman pudo tener la identidad que tiene hoy en día. Pero esto no se contradice ni un poco con la serie de West: eran otros tiempos y las cosas se manejaban de manera diferente.

El *Batman* de Adam West probó ser un producto totalmente atemporal, y que además puede ser disfrutado tanto por adultos como por chicos.

Mientras esperamos el demorado DVD, sólo basta prender la televisión a distintas bati-horas y en distintos bati-canales y sumergirse en ese mundo bizarro y maravilloso al ritmo de esa canción tan pegadiza. **(ML)**

CUANDO BATMAN VINO A LA ARGENTINA

Nuestro país tuvo el placer de tener en su suelo a Adam West: nada más ni nada menos que en cuatro oportunidades: en 1968, 1979, 1997 y 1999 (aquí junto a Frank Gorshin). En sus dos últimas visitas (para los encuentros de *Fantabaires*), Adam tuvo sus representantes locales: Walter Armada y Martín Zamorano, editores de la revista y web *Batmanía*.

Cuando le pregunté a Walter qué era lo que más le gustaba al señor West de nuestra tierra, me respondió: ***"Lo mismo que a todos los gringos: las mujeres, la comida (carne) y la ciudad, siempre dice que Buenos Aires es la París de Sudamérica"***. En cuanto a alguna anécdota jugosa que se pueda contar, dijo: ***"Una vez me preguntó: "Walter... ¿por qué la gente me grita en la calle "Bruno, Bruno!!!"? ¿Qué significa? Espero que no sea un insulto"***. ***Entonces le expliqué que en los años 50, cuando comenzaron a llegar al país los comics mexicanos de Editorial Novaro, la traducción había bautizado a Bruce Wayne como Bruno Díaz, y que luego ese nombre se utilizó en la calle. A partir de ahí, y hasta ahora, su agente se refiere a Adam como Bruno Díaz!!! Y es una especie de nombre en código que usamos en EE.UU.!!!***

Walter también comentó que en 1979 Adam apareció como Batman en el programa de Julieta Magaña, y luego realizó unos avisos para el programa del *Hombre Cometa*, pero los tapes se quemaron en el incendio de Canal 13.

Hoy en día, Walter y Martín siguen en contacto fluido con Adam. **(ML)**

KIOSCO
CABILDO
COMICS
DAILY BUGLE
ABIERTO LAS 24 HS.
4788-6140
CABILDO 2294 - ESQ. OLAZABAL - CAPITAL - cabildocomics@yahoo.com.ar

HACE 18 AÑOS QUE NOS CONOCEMOS Y 11 QUE NO LE HACÍA UNA ENTREVISTA. PERO ACÁ ESTÁ. EN SU MEJOR MOMENTO PROFESIONAL, CON LOS SUEÑOS DEL PIBE HECHOS REALIDAD, PERO SIN PERDER EL FILO QUE LO CARACTERIZA, ESTA BESTIA A QUIEN VIMOS PASAR DE JOVEN PROMESA A CAPO INDISCUTIDO SE DISPONE A HABLAR DE TODO. QUEDATE PARA ESTE MANO A MANO CON

LEONARDO MANCO

POR ANDRÉS ACCORSI

AA: Arrancamos como siempre con "La Amistosa", la pregunta en la que yo te tiro algo heavy que se dice de vos en el ambiente, y vos si querés hacés tu descargo...

LM: Dale. buenísimo. me encanta.

AA: Dicen que estás agrandado, que te llevás al mundo por delante, y que sos una especie de soberbio con menos autocrítica que Carlos Menem.

LM: Sí, me llevo al mundo por delante, estoy agrandado, pero tengo mucha autocrítica. Por eso puedo soportar las otras dos virtudes que tan bien me señalan. De eso me hago cargo totalmente. Es más, a la gente que no me sirve la dejo completamente de lado, porque estorba.

AA: A mí me consta que te rompiste el culo y que te hiciste muy de abajo para llegar.

LM: Sí, yo arranqué tan de abajo que lo que tengo hoy me da para agrandarme, para ser egocéntrico y también para ser autocrítico.

AA: La última vez que te entrevisté estabas trabajando en equipo con Warren Ellis, les acababan de cerrar *Hellstorm* y estabas muy cebado con *Druid*, que también terminó cancelada en el N° 4. ¿Cómo fue toda esa época de kilombo interno en Marvel y de tu laburo con Ellis?

LM: Para mí, toda esa época fue muy experimental. Casi te diría que recién empezaba a dibujar. Antes había trabajado para Italia, para *Skorpio* y demás, pero tengo que reconocer que lo que hacía era bastante malo, bastante feo. Dentro de todo tenía su onda, su espíritu, pero mi búsqueda en serio, mi esfuerzo en serio por encontrar mi forma personal de contar las cosas, empieza en la época de *Hellstorm* y *Druid*. Aunque me basara en cosas de otros artistas. Creo que *Druid* fue un trabajo fuera de su época. Imagínate que para esa época se dibujaban exclusivamente músculos, hasta en la nariz. Y yo hacía una cosa totalmente artística, llena de tramados, páginas todas rotas, encuadres raros, todo muy oscuro, y prácticamente no dibujaba músculos. Me parece que la serie fracasó porque en ese momento Marvel no se bancaba publicar comics para adultos, no había una línea Max, como hay ahora. Lo que escribía Warren Ellis era muy denso. Fetos cayendo del cielo, cosas en ese estilo, que el lector convencional de Marvel no aceptaba ni ahí.

AA: ¿Cómo era la relación con Warren Ellis? ¿Lo conociste?

LM: No, siempre fue una relación amistosa pero muy lejana, porque yo trabajaba con un agente. Nos mandábamos saludos por intermedio de alguien. Hoy ni sé dónde está.

AA: Cuando se intensifican los kilombos en Marvel, vos quedás medio a la deriva, ¿no?

LM: Sí, yo justo corté con mi agente en ese momento y me quedé en pelotas. El último laburo que hice fue un unitario de *Archangel* en blanco y negro, con [Peter] Milligan, pero yo ni sabía que era de Milligan. A mí me pasaron la traducción del guión de la manera más pedorra posible, en un cuaderno, manuscrita. Y ese laburo yo lo había hecho para color y decidieron publicarlo en blanco y negro.

AA: Ése fue el que hiciste en tiempo record, ¿no? ¿24 páginas en 16 días, o algo así?

LM: Sí, nunca tengo más de 20 días para lápiz y tinta. Pero *Archangel* no tenía ni lápiz, era birome negra a morir. Todo muy suelto. Me podía dar el lujo de hacer cosas así.

AA: Por suerte no te lo colorearon, te lo habrían hecho mierda...

LM: Puede ser, hay mucha falta de comunicación con los coloristas.

AA: Yo no conozco UN dibujante argentino que esté conforme con los coloristas que les ponen...

LM: Sí, a mí me ponen 18 colores en un solo cuadro. Y entonces la página queda totalmente descompensada, queda infantil. Pero bueno, es otro tema. Ahí vino un parate bastante largo, hasta que tomé la decisión de viajar a EE.UU. por mi cuenta, contactarme con los editores con los que ya había trabajado. Esto fue en el 96.

AA: En el medio está la experiencia de *Hacha*... ¿Por qué se frustra tu participación en *Hacha* y queda inconclusa *Kriz*?

LM: Es muy simple, yo lo dejé en claro muchas veces. Yo no podía seguir trabajando gratis para un editor -creo que se llamaba Pavón- que no pagaba. Yo tenía cuentas que pagar, gastos, no podía seguir atrás de una quimera que no remuneraba nada. Con los sueños no se pagan las facturas, ¿viste? Entonces tenía que ocupar mi tiempo en otra cosa. Ese fue el planteo que yo le hice a todo el grupo de *Hacha*.

AA: Vos eras el único dibujante que no laburaba con guionista. ¿Tenías escrito el final para tu serie?

LM: Sí, era la primera vez que escribía un guión. Tenía cuatro capítulos más y ahí cerraba la primera parte de una trilogía. Yo llegue hasta el tercer capítulo, que para mí era como el prólogo a la verdadera historia. Donde termina el capítulo tres empieza la historia. Y es la historia que nunca pude terminar de hacer.

AA: Otra que te quedó inconclusa y estaba buena era *La Máscara Espectral*, con guión de [Eduardo] Mazzitelli. ¿Cómo fue eso?

LM: Uh, ésa fue una experiencia alucinante. Yo leía el guión de Mazzitelli y me daba cuenta que él estaba trabajando de una manera muy pero muy personal en esa historia. Él me contagió eso, de alguna manera, y yo hice una cosa completamente loca. Casi sin lápiz, también, con birome, manchas de tinta...

AA: De eso llegué a leer UN episodio en el revival de *Skorpio* que intentó sin éxito Comic Press...

LM: Exactamente. Se publicaron sólo dos capítulos. Eran doce y yo dibujé cinco. No salieron ni en Italia, creo. Cuando terminé el quinto, fue justo en medio del kilombo de Columba y, claro, como estaban acostumbrados a excelentes dibujantes como [Cacho] Madrafina, claros, precisos... veían lo mío, que era todo manchas, rayados, una máscara que salía de la oscuridad con un brillito de luz en el ojo... nadie entendía nada. Es más, la historia trataba de un detective perdedor y me causó mucha gracia el día que llevé unas páginas en las que este detective habla con otro detective ganador, que lo está aconsejando. Y el editor me dice "***Ah, éste es el protagonista***", y me señala al ganador. No, no... esto es una cosa totalmente diferente. Es para otro público, o para otra generación de lectores.

AA: Estaría bueno terminar esa serie, alguna vez...

LM: A mí me encantaría. Me gusta tanto esa historia que volvería a redibujarla toda. Pero bueno, habría que hablar con Mazzitelli...

AA: Bueno, estamos en el 96 y vos arrancás de nuevo en el mercado yanki.

LM: Claro, empiezo de cero, hago unos *What If...*, un anual de *Wolverine*, con [John] Ostrander en el 97... y como trataba de un hombre-lobo, me llama Ralph Macchio y me ofrece trabajar en *Werewolf by Night*, porque le había gustado el diseño del hombre lobo. Le dije que sí. Ahí viajo de nuevo, me dan los guiones de Werewolf, paso a visitarlo a Fablán Nicieza y todo bien con él, me ofrece a *Máster Darque*, y hasta me da libertad para rediseñarlo. Fue un título muy manijeado, donde me trataron muy bien. La guionista era Christina Z... y por ahí con otro guionista más afín a ese tipo de personajes podría haber quedado mas intenso, pero estuvo bueno.

AA: A mí me encantó lo de *Werewolf*, me parece buenísimo. Y además ahí vos lo tocás con la varita mágica a Paul Jenkins, que de ahí en adelante empieza a pegar un éxito atrás de otro. Antes de eso, a Jenkins lo leíamos cuatro gatos...

LM: Sí, yo soy el boludo que toca con la varita mágica a todo el mundo y siempre se queda atrás *[risas]*. Warren Ellis, Jenkins, Joe Casey, que cuando laburamos en *Deathlok* tampoco lo conocía nadie... Con Jenkins hablábamos mucho las historias. Yo le contaba con qué clase de atmósferas quería trabajar, todo oscuro, mucha lluvia, mucha noche. "***A mí dame esas atmósferas y vos contá lo que quieras. No me hagas capítulos de puro diálogo, dejame dibujar páginas splash de acción, mucha violencia, gore...***". Incluso creo que el mejor capítulo es el 9, que nunca salió publicado. Ahí Werewolf se peleaba con el vampiro, que era el antagónico, y había unas transformaciones muy densas, muy heavies... tal vez la mejor pelea entre monstruos que dibujé en toda mi vida. Y nunca salió.

AA: ¿Se termina *Werewolf* y pasás a *Deathlok*, o a *Blaze of Glory*?

LM: A *Blaze of Glory*. Me ofrecieron un western y yo soy fanático, así que dije "***Obvio***". En esta etapa yo ya tenía comunicación permanente con los guionistas -en el medio aprendí inglés, mirando películas- *[risas]* y hablaba con ellos. Con *[John]* Ostrander fue algo muy groso, casi no necesitábamos hablar. *Blaze of Glory* me mató, leí la primera página del guión y ya estaba fascinado. Pero arranqué tímido, me fui zarpando con el correr de las páginas, me fui metiendo más con los personajes. Por suerte me aprobaron varios rediseños de los personajes, hasta llegar al Rawhide Kid con el pelo largo, otro con anteojitos negros... me parecía más banda de esa

manera que si respetaba el aspecto original, que eran todos con chalequitos cortitos de flecos. No daba, yo quería hacer una cosa más pesada...

AA: ¿Es cierto que dibujabas tres páginas por día y dedicabas un día a retocarlas para que pareciera que habías dibujado una página por día?

LM: Sí, tal cual. Plantaba el lápiz para una secuencia de tres páginas, todo muy rápido, aplicaba las manchas de negro para tener definidos los contrastes y el último día les metía los tramados. Así sacaba tres o cuatro páginas en dos días, al toque. Ése fue el primer trabajo sobre el que tuve algún control a nivel color, porque lo coloreó Mariana, mi ex-mujer. Dentro de lo que me colorearon en Marvel, es lo que mejor quedó. Después vino *Deathlok*, con Joe Casey. Ahí pude retomar algo del espíritu de *Khz*. A partir de la sinopsis para la serie que me mandaron, yo hice un diseño del personaje que después fue la tapa del N° 2. Yo quería que el tipo fuera un mercenario, un tipo que está desactivado en un cuarto, hasta que viene SHIELD, o alguna otra organización y le dicen "***Tenemos una misión para vos***". Punto. Va, los caga a tiros a todos, mucha violencia, fin. Nada demasiado complicado. Pero Casey se metió con el tema de la política, qué sé yo... y terminé dibujando episodios donde no pasaba absolutamente nada. Eso duró... once números, de los que yo dibujé nueve. Ahí me tomé más tiempo, fijate que está lleno de detalles como tuerquitas, tornillos, cablecitos... a morir.

AA: Vos sabías que eso no iba a vender, ¿no?

LM: Sí, claro. Yo sé que SIEMPRE hago series que no venden. Tengo claro que para vender tengo que cambiar la línea de dibujo y dibujar *Superman*, o *Batman*...

AA: Pará. El prestige que hiciste con el Capitán América y Nick Fury... eso tiene OTRA línea!

LM: Sí, mucho más redondito, cero manchas, pura figura, casi nada de fondos... Un poco porque estaba cansado de hacer tanto detalle y que no se le diera pelota... Me palmeaban la espalda, pero eso a mí no me sirve. Si te sirve eso, cagaste.

AA: El guión de ese unitario se quedó corto, ¿no? Daba para más...

LM: Ni hablar. A mí, cuando me dijeron que estaban Nick Fury y los Howling Commandos, lo primero que hice fue empezar a buscar documentación de la Segunda Guerra Mundial A FULL, porque quería hacer una saga de guerra grossa, que yo nunca había dibujado. Y después se terminaron yendo a otra dimensión, con Dormammu y toda esa fruta, y yo dije "***¿¿Pero qué carajo es esto?!?***". Entonces adapté mi dibujo a la historia. Si era la historia que yo me imaginaba, habría hecho un dibujo mucho más de guerra, más tramado, más podrido. Ahora estoy re-caliente con hacer algo así, de Vietnam, de Normandía, algo de guerra grosso, con las mochilas, la mugre... eso me puede. Si la ambientación es 100% real, mas todavía.

AA: Hiciste un anual de *Avengers* en el que aparecían como 50 superhéroes. Debe haber sido un parto para vos...

LM: Lo fue, lo fue. Porque además tenía que respetar todo el tiempo las armaduras, los trajes, y mostrarlos a todos en todos los cuadros, todo el tiempo. Qué rompepelotas! Me dejaron meter un diseño de los Sentinels con el formato de los héroes, para hacerlos antagónicos a cada uno de los personajes. Y pude jugar un poco con el lugar donde estaba el tipo que los manejaba... eso estuvo lindo... Y vendió muy bien, tuve muy buenas regalías. Pero no me siento identificado con esos personajes, para nada. Después de eso hice las dos minisenes de *Doom*, con portadas propias, por suerte... en el 2000, junto a Chuck Dixon, con quien también hablamos mucho. Yo le propuse darle esa onda tipo *Mad Max*, de paria en medio del desierto. Incluso la tecnología que usé era una tecnología muy ochentosa, todo medio pesado, una especie de heavy metal de barrio, mucho Lanús. Y ahí me llama Ostrander y me propone hacer *Apache Skies*, la secuela de *Blaze of Glory*. "***A full***", dije yo.

AA: Es la que coloreás con color directo, ¿no?

LM: Sí. Yo la pensé todo el tiempo para graphic novel. Entonces, medio canchereando, pero sin saber bien cómo venía la mano, digo "***Me gustaría hacerla a color directo***". Claro, yo ya había hecho varias tapas y, dentro de todo, podía zafar. Pero después, cuando caí en que tenía que hacer TODOS los cuadritos a color directo, me quería matar... eso ya era otro tema *[risas]*. Pero me jugué igual, me mandé un par de páginas de muestra, las del duelo inicial, que no tiene textos. Me dieron el okey: "***Sí, hacelo a color***". ¿Y ahora? ¿¿Qué hago?!? Yo ya me estaba arrepintiendo de la canchereada! *[risas]*. Me esperaban más de 100 páginas y todas tenían que tener ese nivel! Y bueno, me puse a laburar y ponele que tardé... seis meses, que para mí es una

bocha de tiempo. Por suerte no tenía fechas de entrega... Eso ya era Marvel Max, así que rompían menos las bolas, podía meter cosas más jugadas. Éste fue de los primeros títulos de Max y obviamente en los guiones se notaba una mayor libertad. Y lo último que hice en Marvel, que gracias a Dios no se publicó, fue un especial de Hulk. Primero me habían dado un guión que me parecía excelente, ambientado en la tundra de Canadá. También era a color directo y yo ya estaba definiendo cómo encararlo desde lo visual. Hice seis páginas, las mandé y me dijeron "***El trabajo está bárbaro, te lo vamos a pagar, pero vamos a cambiar la historia***". Me mandaron otro guión, muy pedorro, con una escena en la que Hulk iba a un restaurant, asustaba a la gente y se ponía a comer las patas de pollo *[risas]*. Imaginate, yo venía de dibujar *Apache Skies*, con escenas de sexo, torturas y sesos volando... y me daban para dibujar un gigante verde sentadito en la mesa comiendo una pata de pollo. Yo dije "***No, no puedo dibujar esto***". Al final lo dibujé y me pedían cambios, porque se parecía mucho al estilo de *Apache Skies*... "***Pero, loco, esto es lo que yo hago!***". Probamos con acuarelas, sin lápiz, hice miles de cambios, me volvieron a pagar un montón de páginas y al final me dijeron: "***No, se cancela el proyecto, porque la película no funcionó***". ¿Y yo ahora qué hago? De nuevo me quedé en pelotas. Pero mal, ¿eh? Acá me quedo sin contactos y me empiezo a comer los ahorros. Dejé de generar guita y seguía gastando... Y digo: "***Ma sí, me juego otra vez***". Ya no estaba Axel Alonso en *Hellblazer*. Yo le había llevado muestras en todos mis viajes a EE.UU. y el tipo siempre me cerraba la puerta en la cara. Siempre tenía una crítica, una excusa, siempre me decía "***Seguí participando***".

AA: Yo me acuerdo de cuando eras pendejo y decías "*Yo quiero dibujar Hellblazer!*"

LM: Tal cual! Dibujaba cada muerto! Y bueno, justo en ese momento *[Marcelo]* Frusín se cansó de dibujar *Hellblazer* y caí yo con mis muestras. Yo estaba, de última, cagado de hambre. De nuevo tenía que empezar de cero. Me acuerdo que -para deprimirme más todavía- escuchaba radio AM, esos programas pedorrísimos *[risas]* y tomaba mate cocido con pan. Ya había nacido mi hijo, tenía más responsabilidades que antes. Llamaba a editores de Marvel, no había nada, a editores de DC, nada. Llegué a llamar a Italia, a la Eura y a Bonelli, a ver si pasaba algo, pero nada, todo mal. Y bueno, mandé las muestras, que las escaneé en un locutorio, porque no tenía ni scanner. Mandé todo por fax a Will Dennis, con las muestras como me enseñó a hacerlas *[Alberto]* Salinas... y que sea lo que Dios quiera. Pasaron dos, tres, quince, veinte días y yo dije "***Ya fue, me dedico a la remisería***" *[risas]*. Me entró un e-mail de Dennis: "***Leo, me acabo de ir a buscar un café, pasé por la máquina de fax y de casualidad vi tus muestras. Me encanta tu laburo. ¿Podemos trabajar juntos?***". Me salvó la vida. Cuando me llega el primer cheque de *Hellblazer*, me quedaban en el bolsillo unos $45,90 *[risas]*. Acá me puse a laburar con Mike Carey (otro que se fue para arriba), los guiones me parecían bárbaros, me gustaba mucho, me sigue gustando mucho trabajar con el personaje. Lo esperé diez años, mientras dibujaba otras cosas! Hicimos el especial, *All His Engines*, por el cual tuve que dejar la serie regular un par de meses... y tanto el coordinador como el guionista me dieron total libertad para la interpretación del guión. Inclusive Mike había mandado como referencia unas frases de *La Divina Comedia* y yo las tomé para hacer carátulas, portadas de los capítulos en los que se divide la novela, con esos proverbios... y le metí cigarrillos quemados por todos lados... metí mano en el diseño, en toda la parte visual del libro. Me encantó, me encantó que me dieran esa posibilidad.

AA: Ahí te compraste el scanner, obviamente *[risas]*.

LM: Sí, a morir. Scanner, computadora, todo. Después se fue Will Dennis y vino otro coordinador, Jonathan Vankin, con el que no es tan fácil trabajar, porque viene de otra escuela. No me dan las mismas libertades que me daba Dennis, me tengo que abocar a cumplir estrictamente con la cantidad de cuadros por página que indica el guión, los tiempos de entrega se acortaron un poco por demoras en los guiones... pero lo pude manejar. Sigo en *Hellblazer* a morir. Renové contrato, todo bien. Tuve una guionista, Denise Mina, con la que no pegamos mucha onda, pero ahora se fue y vino Andy Diggle, que es un capo.

AA: Había por ahí un proyecto de *Batman* que te involucraba, también para novela gráfica, para hacerlo con mucho tiempo y total libertad... ¿Qué se sabe de eso?

LM: Era una miniserie de seis episodios. Me tiene muy caliente eso, nunca le di prioridad, porque me cayó justo cuando estaba totalmente jugado con *Apache Skies*, que me llevaba mucho tiempo. Hoy en día me encantaría dibujar una buena saga de Batman, bien oscura, densa...

AA: Para cerrar los temas relacionados con tu laburo para Estados Unidos... ¿con qué otras leches te venís quedando?

LM: Batman, obvio. Hice apenas un unitario y en un unitario no es mucho lo que se puede hacer. Punisher... puede ser. Es una pena que no haya más *Sandman*, yo empecé a leer Vertigo por Sandman. No sé, por ahí algo con los personajes clásicos de Vertigo: Phantom Stranger o Swamp Thing... por ahí meterlos como invitados en una saga grossa de *Hellblazer*... El Swamp Thing de *[Enrique]* Breccia me pareció impresionante. Además fue algo muy mágico... Yo crecí leyendo historietas de *Alvar Mayor* y ahora estamos acá, somos compañeros en Vertigo! El libro de *Lovecraft* que hizo Enrique también es insuperable. Y después puede ser algo más de Wolverine, algo más en la línea de *Arma-X*.

AA: Hasta ahora tuviste bastante orto con los guionistas, salvo algún que otro flambre. ¿Tenés alguno favorito con el que te mueras de ganas de compartir un proyecto?

LM: Capaz que con *[Grant]* Morrison. Sí, a full. Ahí le saco punta a todos los lápices que tengo en casa. Estaría bárbaro.

AA: Nos vamos un poco de EE.UU. ¿Qué enseñanzas te dejó, qué cosas te aportó tu efímera carrera en Italia? ¿Te gustaría volver a publicar en Europa, por ahí en Francia, o algún otro país?

LM: Sí, estaría bueno probar con otros mercados y escribiendo mis propios guiones. Poder tomarme los recreos que necesito para hacer obras más personales. A mí me apasiona la ciencia-ficción, toda la onda cyberpunk... ése es un género difícil en

Cortázar
RA PRINCIPIANTES
Un libro de
Carlos Polimeni
ilustrado por
Miguel Rep
Su vida en el contexto de su obra y hasta qué niveles ésta lo contextualiza a él mismo, fantástica, irracional, peligrosamente. por terrenos paralelos a sus ficciones
Cortázar
PARA PRINCIPIANTES
BUSCA EN LAS LIBRERIAS LOS 113 TITULOS DE LA SERIE PARA PRINCIPIANTES - LISTA COMPLETA EN: WWW.PARAPRINCIPIANTES.COM - DISTRIBUYE LONGSELLER

EE.UU., y me gustaría escribir mis propias historias y publicarlas en Europa. Mi experiencia juvenil en Italia me dejó lindos recuerdos al nivel de que, de la nada, pude empezar a publicar y a meterme en el medio, incluso dibujando muy mal. Pero bueno, esa línea de trabajo tenía algo que me llevó a seguir dibujando muy mal, pero de modo un poco más profesional, y a seguir en el mercado después de un montón de años. Yo empecé a publicar en el 88, o el 89... son 17 años ya.

AA: ¿Qué onda la historieta argentina? ¿Seguís leyendo algo de lo que se produce acá?

LM: No sé... no es que no me interese desde un lugar de pedantería. Cuando haya algo realmente interesante, algo realmente grosso que se pueda hacer, yo voy a estar ahí. A mí me interesa que la historieta argentina vuelva a renacer y vuelva a estar en los kioscos. Yo quiero que la gente de acá me conozca y que conozca el trabajo que yo puedo hacer en forma más personal. Pero siempre es igual, todo queda en la nada, son todas quimeras, sueños, todo muy lindo... pero no sirve! Y bueno, yo desaparezco, porque ¿qué puedo aportar? Historieta argentina nueva tampoco veo mucho. Me compro todas las reediciones que salen en libro de las cosas clásicas, en las que sigo viendo la mejor narrativa del mundo. Me compré *Ibáñez*, *Merlín*, cosas de Alberto Breccia, los libritos de *Nippur*... me compro todo, hasta los *Clásicos* que sacaba Columba. Todo eso sirve para no olvidarnos quiénes somos, de dónde venimos y quiénes estuvieron antes que nosotros, enseñándonos de alguna manera. Y lo nuevo que se está haciendo acá... no sé, quizás suene pedante, no tengo problema. Me hago cargo de esto: me parece que los pibes tendrían que aprender a dibujar antes de salir a ocupar ciertas páginas. Y aprender a escribir, también. Me encanta que haya sangre nueva, y fuerza, pero tendría que haber un poco más de autocrítica. "***Esta página no me gusta, no importa, la tiro a la mierda y la hago de nuevo, aunque no me pueda ir a tomar cerveza con mis amigos***". Es así, loco. Si te querés dedicar a esto, matate para hacer algo de nivel, que guste. Si gusta, se va a vender, y si se vende, esto empieza a girar. Pero me parece que... no sé, voy a quedar como un sorete, no importa, ya soy un sorete para muchos... me parece que habría que ponerse más las pilas y no tirarse a cagar al que te va a comprar, al que va a poner la guita de su bolsillo para comprar tu material. Es preferible hacer una historia cortita, cuatro páginas bien, y no 25 páginas mal dibujadas, mal escritas, con personajes sin fuerza, sin sentido, sin desarrollo... Así, con lo que hay ahora, se complica salir adelante. Y los dibujantes viejos siguen con la escuela vieja. Muy pocos pueden hacer cosas nuevas o cosas originales o interesantes. Ven un tronco a la deriva y se quieren agarrar de eso. Y siguen ahí, perdidos en el mar, flotando en la nada. Le quieren vender *Operación Rosa Rosa* de Sandro a un tipo que está mirando *The Matrix [risas]*. Si hay un espacio para los clásicos, bienvenida *Operación Rosa Rosa*, pero si todo el mundo está con *Matrix*, *Memento* y cosas retorcidas y modernas, no podés venir con un material viejo. Por eso la historieta argentina no sintoniza con los pibes y los pibes que aparecen y quieren dibujar, no tienen escuela, y por eso no saben contar una historia. Afanan mal del manga, que está muy bueno y que tiene una identidad, pero en Japón. Acá tomamos mate. Tomamos mate y miramos películas norteamericanas. Bueno, ¿qué sale de esto? Tenemos cultura, viejo, respetémosla. No puede ser que se ponga de moda el manga y salgan todos a hacer manga. Yo me quiero comprar el manga original, no la copia del manga. Si no, ¿qué identidad tenemos como artistas argentinos? Si lo único que se nos ocurre es copiar a Jim Lee, a Yukuyu Otomo Tarongo o lo que venga... Uno tiene que ser duro con uno mismo y romperse el culo para adaptarse al medio aunque tenga que olvidarse de lo que hizo antes. Si sigo dibujando lo mismo que hace 20 años, es una cagada.

AA: Para terminar, ¿algún comic que estés leyendo y te haya cebado o emocionado?

LM: No, leo poco comic hoy en día. Ahora estoy releyendo el *Swamp Thing* de Alan Moore. No hay muchas cosas nuevas que me interesen demasiado. Me comentaron que está muy grosso *Planetary*, pero me cansa un poco el comic yanki. Prefiero leer el *Nippur de Lagash* de Robin Wood y Lucho Olivera, con 15 cuadros por página y chorros de texto *[risas]*. Así, con esas limitaciones, en 12 páginas te contaban toda una saga, que hoy los yankis te la cuentan en seis revistas, y que muchas veces ni siquiera te dejan nada, ni una moraleja, ni una enseñanza, ni nada para ponerte a pensar. Realmente, lo que se está haciendo hoy no me seduce demasiado.

AA: Bueno, Leo, mil gracias y suerte.

LM: Un abrazo para todos los fans de la historieta ■

TIENE 10 DÍAS
PARA CONVERTIRSE
EN UN SUPERHÉROE
y de paso... conquistar al amor de su vida.
SEBASTIAN DE CARO
DIEGO GRECO
doméstico
MUY PRONTO
DOMUS
EDITORA

Calvin and Hobbes

POR MELISA BANEGAS ILUSTRACIÓN DE JOURDAN

Aquí estoy, desesperada, con el deadline de la nota sobre mi cabeza. Los mails y los mensajes de Casanova se suceden generando una presión asfixiante que hace cada vez más imposible mi tarea. Obviamente no encuentro más excusas para dar. Tuve el tiempo suficiente para hacerla. Tendría que haberla entregado ya hace más de una semana. Mi comportamiento sólo responde a que he estado esquivando el compromiso, aún sabiendo de encontrarme en esta horrorosa situación como consecuencia. Me digo que es exactamente lo mismo que hacía de niña, cuando dejaba los deberes para último momento a cambio de ser un rato más la heroína de un planeta lejano, o el explorador de un mundo perdido. La misma irresponsabilidad, la misma sensación de culpa. La presión de saber que ya no hay tiempo y no los he hecho. Y entonces, la secuencia conocida: Primero, irme a la cama con culpa (antes me mandaba mi mamá, ahora me manda el cansancio de mi cuerpo). Segundo, buscar todos los pretextos o excusas posibles para escaparme sin tener que afrontar el compromiso. Tercero, desear cualquier acontecimiento extraordinario que cambie las prioridades del mundo (por ejemplo, que nieve), o querer una máquina del tiempo que me lleve al pasado y que obligue a mi yo de las ocho de la noche a cumplir la tarea que mi yo de las dos de la mañana no quiere afrontar.

¿Te suena conocido? Bueno, de eso se trata *Calvin & Hobbes*. Calvin es el niño. Hobbes es el tigre. Tal vez, los Calvin son más fáciles de conseguir si estás considerando la paternidad. Si querés un Hobbes, aunque sea de peluche, tendrás que imaginarte uno. Porque Bill Waterson es el creador. Y el creador no hace tigres de peluche. En este momento, sólo hace cuadros de paisajes que quemará hasta llegar al número 100. Y *Calvin & Hobbes* y Watterson son los tres personajes principales de una de las tiras de los últimos tiempos que más sabrá inspirarte.

La Tira

Calvin & Hobbes es una de las tiras para adultos más originales e ingeniosas que se haya hecho. Sí, para adultos, porque si sos adulto, encontrarás que *Calvin & Hobbes*

combina en sus diálogos, el chiste con una reflexión aguda e incluso una carga crítica notable. Nada raro en el formato de tira diaria, que desde siempre ha sabido ser un reflejo crítico de la sociedad. Pero lo maravilloso es que si todavía mantenés vivo tu niño interior, o en su defecto sos todavía un niño, descubrirás que *Calvin & Hobbes* se caracteriza por un componente extra, un ingrediente especial que la hace diferente a todas, única e irrepetible. Definitivamente no es solamente el ingenio lo que la caracteriza. Tampoco lo es la presencia de un niño. Ni la amistad de ese niño con un personaje del reino animal, de hecho hay muchas tiras ingeniosas protagonizadas por un niño y un animal en nuestro universo cuadriculado. El tesoro que encontrás cuando entrás en el mundo de *Calvin & Hobbes* es su capacidad única de jugar. Y ése es su ingrediente especial: un completo conocimiento del carácter infantil que te llama y te despierta de la siesta de tu adultez.

Watterson sabe hablar sin tener que hablar de política. Sabe

jugar sin tener que disfrazar adultos en pequeños cuerpos dibujados. Sólo cosas de niños. Porque Calvin sabe jugar. Porque Hobbes sabe jugar. Porque Watterson sabe jugar.

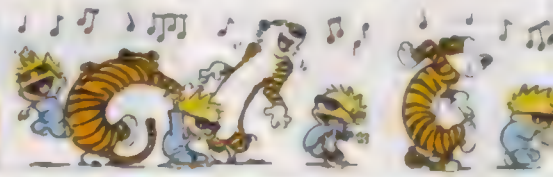
Y saber jugar es lo que hace que *Calvin & Hobbes* no sea la típica tira de adulto devenido en niño malo que suelta su pataleta disconforme. No, Calvin, por fin, es un niño de verdad con todos sus ingredientes: una imaginación desbordante que hace todo posible, incluso a Hobbes, que activa el mecanismo de tu imaginación dormida; una capacidad para la travesura irrefrenable, que a veces raya en lo siniestro, y que te hace saborear tu propia inocente malicia; y un espíritu perezoso, desenfadado y transgresor, que nos seduce de forma permanente y avala tu propia holgazanería al límite de justificar que no entregues tu trabajo a tiempo. Estos tres ingredientes componen la fórmula de la libertad perdida de nuestra infancia, y cuanto más te adentrás en el mundo de *Calvin & Hobbes*, más sentís la desesperada necesidad de recuperarla, aunque sea por un rato.

CALVIN ES CALVIN

No está inspirado en un hijo de Watterson, ni en su niñez autobiográfica. Calvin no se parece a Mafalda, ni siquiera a Charlie Brown o a otros personajes. Calvin es un niño de seis años, que, lo más importante, es que hace cosas de niños. Dice Watterson sobre Calvin: "***Una de las razones que hace divertido escribir el personaje de Calvin es que, a menudo, no estoy de acuerdo con él. Calvin es autobiográfico en el sentido de que piensa sobre los mismos temas que yo, pero en esto, Calvin refleja más mi madurez que mi infancia. Muchos de los conflictos de Calvin son metáforas de mí mismo. Sospecho que muchos de nosotros envejecemos sin crecer, y que dentro de cada adulto (a veces muy adentro) hay un chico que quiere que todo se haga a su manera. Utilizo a Calvin como salida a mi inmadurez, como una forma de mantener mi curiosidad por el mundo que nos rodea, como una forma de ridiculizar mis propias obsesiones, y como una forma de comentar la naturaleza humana. No querría tener a Calvin en mi casa, pero en el papel, me ayuda a sortear y entender mejor mi vida.***"

Pero Calvin, también, encarna ese niño interior tuyo. No es sólo la interpretación simbólica que hace un adulto de lo que creemos que es un niño. Es el espíritu del bermche y las travesuras y la diversión. Es el espíritu que te lleva a imaginar historias que modifican tu realidad y que la llenan de tiranosaurios rex corriendo por las calles y hormigas gigantes destruyendo la escuela. Es el espíritu de dejar los deberes para última hora con tal de maximizar todo lo posible el tiempo del juego. Y cuando leés tira tras tira las aventuras de Calvin, no podés escaparte de empatizar con ese niño malcriado, vago, a veces maldito y casi insufrible que es Calvin. Porque te volvés Calvin.

Y siendo Calvin podés desplegar una hiperactiva imaginación, en forma de travesuras especialmente originales: desarrollar tu afición por los muñecos de nieve, o interpretar tu "alter ego", un superhéroe galáctico llamado Capitán Spiff, mientras tus padres o profesora son monstruos que quieren torturarte; o utilizar una caja de cartón para hacer viajes temporales y encontrar a tus versiones anteriores que hagan los deberes por vos; pero, sobretodo, para hacer posible a Hobbes, amigo y compañero en miles de aventuras y peripecias.



HOBBES ES EL TIGRE

Hobbes es un tigre de peluche que cobra vida como el amigo imaginario que acompaña a todos lados a Calvin. O también puede ser una entidad felina que sólo se manifiesta cuando nadie mira, nombrado en honor a un filósofo del siglo XVII, Thomas Hobbes, que tenía una visión negativa de la naturaleza humana. Hobbes tampoco se parece a Garfield o a Snoopy.

"***Al igual que Calvin, a menudo prefiero la compañía de animales a la de la gente, y Hobbes es mi idea de amigo ideal. El llamado 'truco' de mi tira -las dos versiones de Hobbes- suele malinterpretarse. No pienso en Hobbes como un muñeco que cobra vida milagrosamente cuando aparece Calvin. Ni tampoco pienso en Hobbes como un producto de la imaginación de Calvin. La naturaleza de la realidad de Hobbes no me interesa. Calvin ve a Hobbes de una manera, y todos los demás lo ven de otra. Muestro dos versiones de la realidad, y cada una tiene sentido para el participante que la ve. Creo que es así como funciona la vida. Todos no vemos el mundo de la misma manera, y eso es lo que dibujo en la tira. Hobbes trata más sobre la naturaleza subjetiva de la realidad que sobre muñecos que cobran vida.***"

Y bueno, de eso se trata *Calvin & Hobbes*. De cómo se ven las cosas cuando tenés seis años o cuando sos libre. En

UNA FIERA DEL DIBUJO

por Andrés Accorsi

Tiras con chicos, tuvimos millones. Con chicos zarpados, miles. Con chicos y mascotas graciosas, cientos. Pero *Calvin & Hobbes* le pasa el trapo a todas, incluso a *Peanuts*, *Mafalda* y *Barnaby*, que a primera vista parecen ser las fuentes en las que abrevó Watterson.

¿Qué hay acá que no hay en las otras tiras? Un historietista absolutamente genial (como Quino o Schulz), pero que además es uno de los mejores dibujantes de todos los tiempos. No sólo de humor, ¿eh? De todo, Watterson la rompe en todos los ámbitos.

Y a una fiera así, los confines de la tira diaria no lo pueden contener. Ni siquiera los de la plancha dominical, más grande y a color. La demostración llegó en 1988, cuando la editorial Andrews & McMeel reedita seis libros de *C&H* en tres libros de formato más grande (similar al de las novelas gráficas) conocidos como *The Essential*, *The Authoritative* y *The Indispensable C&H*, o simplemente como "los Treasury". Como estos libros incluían tiras que se estaban publicando por tercera vez en un lapso bastante breve, Watterson decidió agregarles un plus.

The Essential abre con "A Nauseus Nocturne" un cuento ilustrado, una especie de historieta con bastante texto y viñetas muy grandes. *The Authoritative*, en cambio, nos recibe con una historieta sin título, con una narrativa más similar a la de los comic books. Y *The Indispensable* se inicia con un poema (escrito por Calvin) al que acompañan una ilustración en cada una de sus siete páginas.

Lo que pela Watterson en estos tres bonus tracks no tiene nombre. Acá, libre al fin de toda restricción de formato, muestra hasta dónde llega su capacidad como dibujante, como historietista y como ilustrador. Unas pocas páginas le alcanzan para dar cátedra de anatomía, de manejo del tempo narrativo, de secuencia, de color, de todo eso que uno disfruta casi sin verlo en la tira diaria y que en estos libros simplemente explota.

Ojalá que cuando Watterson se decida a reencontrarse con la historieta se incline por trabajar en un formato parecido al de los Treasury.

ninguno de los dos casos importan las explicaciones. Sólo es posible y es lo que importa. En la mayoría de las historias de animales, el humor procede de su comportamiento humanizado, y aunque Hobbes camina erguido y habla, Watterson sabe conservar su lado felino, tanto en su porte físico como en su actitud: Su reserva y tacto siguen siendo muy gatunos. Tal vez porque sabe ser gato tanto como sabe ser niño.

Y si Calvin despierta a tu niño interior, Hobbes libera tu cinismo y acidez con la fuerza de un instinto salvaje, haciendo que te deshagas de los últimos vestigios de tu precario orgullo humano. Si no me creés, podés mirarte con el tigre.

WATTERSON ES EL GENIO

Cuando ya estás agitado, con tu niño interior despierto y tu cinismo exacerbado, buscás al culpable. Bill Watterson es el consagrado artista que ha sabido darle un carácter legítimo a sus dos protagonistas, además de dibujarlos con una calidad que le ha valido el reconocimiento. Pero al igual que sus personajes, todo lo que sepas de él, no hará más que movilizarte.

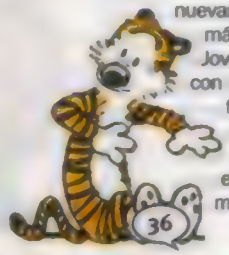
Como muchas de las genialidades que saben inspirarte, la idea de la tira nació en Watterson, como respuesta y escape a hacer algo que no le gustaba. ¿Odiás tu trabajo? Bueno, hacé algo genial. Era lo que te atrevías a pensar cuando eras chico, cuando pensabas como Calvin. Y ahora sentís que si te hicieras juicio por autopromoción fraudulenta, podrías ser millonario. No es que te estés menospreciando, sólo está en tu naturaleza humana. Pensás como Hobbes. Pero también podés pensar como Watterson y animarte.

¿Cómo te imaginás a Watterson? Watterson dibujó a *Calvin & Hobbes* por el período de diez años, entre 1985 y 1995. Cuando se retiró, no tenía más de 38 años y, desde ese entonces, se ha dedicado a pintar cuadros de paisajes junto a su padre, aislado en un pueblito, donde sistemáticamente se niega a firmar autógrafos o dar entrevistas.

Recién en 1980, se graduó en la carrera de Ciencias Políticas. Inmediatamente era contratado a prueba por seis meses, por el *Cincinnati Post* como dibujante de caricaturas políticas: "***El acuerdo era que si las cosas no funcionaban bien durante el período de prueba, o bien ellos podían despedirme, o yo podía renunciar. Es un hecho que las cosas no funcionaron, porque me despidieron sin darme mayores explicaciones.***"

Calvin & Hobbes fue publicado por primera vez el 18 de Noviembre de 1985. Y ya en 1986, Watterson recibió el Premio Reuben como el caricaturista más destacado del año, de parte de la Sociedad Nacional de Caricaturistas de EE.UU. y fue la persona más joven en recibirlo. En 1988, nuevamente recibió este premio, y obtuvo una nominación más, cuatro años después.

Joven y rebelde. Porque tal vez, vos estarías conforme con todo este reconocimiento, pero con Watterson no fue así. Gran parte de su carrera luchó para tratar de cambiar el ámbito de los comics. Creía que el valor artístico de los comics estaba siendo minado, y que el espacio que ocupaban en los diarios era cada vez menor. Así que este genio asumió su alter ego de niño



rebelde, y arremetió en su lucha contra la estructura arbitraria que los editores imponían a las tiras cómicas de los diarios. Watterson logró salirse con la suya, rompió las reglas y sentó el precedente: En las tiras dominicales de *Calvin & Hobbes* le permitieron dibujar todo del modo que él quisiera. De hecho, en muchas de ellas las viñetas se enciman, o contienen sus propias viñetas o en otras, la acción se desarrolla de forma diagonal a través de la tira. Pero no conforme con esto, este niño temible también te ha dejado sin muñequitos, remeras o tazas. Watterson combatió constantemente contra el merchandising que para él, abarataban su arte. Él sentía que pegar imágenes comerciales de Calvin y Hobbes en tazas, posters y remeras devaluaban a los personajes y sus personalidades. Esto también explica su constante negativa a permitir que la tira cómica se convirtiera en una serie animada. Y por más que anheles un Hobbes para sentar junto a la pecera o el reloj de Garfield, o una remera que diga que ***"el mundo te aburre cuando eres cool"*** saliendo de la boca de Calvin, Watterson te da el mejor de los regalos: Si querés conocerlo no tenés más remedio que consumirlos como él propuso, leyéndolos como tira, y si querés tener un Hobbes, no te queda otra que imaginártelo.

Así que, ya sobre el final de la nota, con el deadline recontra pasado, sueño y mucho stress, sonrío al mirar hacia atrás y verme, perdiendo el preciado tiempo, en repasar mi compilación de *Calvin & Hobbes*. ■

COMIC NOW
TIENDA DE COMICS EN INGLES, CASTELLANO Y MUÑECOS
SUSCRIPCIONES A PRECIO DE TAPA X 4
WWW.COMICNOW.COM.AR
COMICNOWARGENTINA@GMAIL.COM.AR / CONTACTO@COMICNOW.COM.AR

ALACK SINNER

UN DETECTIVE DEGENERADO

por federico reggiani y roberto von sprecher
ilustraciones de lucas varela

La historieta parece vivenciada en género. No es ninguna novedad: toda nuestra cultura es una cultura de géneros. Pero en historieta el género es un dato central, indudable. Todo aficionado [illegible] cuentos de "historietas de [illegible], ciencia ficción, terror y mufequitos de plástico" que solemos sufrir o disfrutar -según el caso y los vicios de cada uno-, en los que la historieta aparece tan pegada a la división de géneros que suele ser considerada un género en sí, en lugar de un medio o un lenguaje.

Además, si consideramos los diversos géneros que puede asumir una historieta, vemos que en general sólo se tienen en cuenta unos pocos: historietas de superhéroes (dominantes hasta el delirio y dueñas absolutas en el mercado *book* norteamericano), westerns, bélicas, policiales, de ciencia ficción. Aún la tan mentada variedad de oferta del *manga* parece un sistema de géneros algo más amplio y más claramente estratificado según públicos.

El asunto es: ¿qué cosa es un género? (ya llega *Alack Sinner*, un poco de paciencia). Un género es sobre todo un horizonte de expectativas, una etiqueta que nos permite saber con qué nos vamos a encontrar antes de leer o ver algo, una organización del mundo (del mundo de la cultura, del mundo de los relatos y del mundo en general). Y es una etiqueta con tres patas (una etiqueta con tres patas es una metáfora por lo menos dudosa... en fin, sigamos): un género es [illegible] (no la repetición de ciertos temas, de

ciertos recursos retóricos y de ciertos lugares de emisión: qué se dice, cómo se dice, quién lo dice.

¿Por qué clasificamos a una historieta (por ejemplo, "El caso Webster", que es la primera aparición de Alack Sinner) como una historieta policial, o mejor, un policial negro? Porque aparecen ciertos temas: el crimen, la investigación, el detective en pugna con la policía (la tensión entre la verdad y el Estado), la corrupción del poder, el cinismo y el desencanto. Pero también aparece cierta retórica: las frases irónicas, los diálogos secos, una narración clásica e inteligible, un dibujo que respeta los cánones de la representación realista más o menos estabilizados en la tradición de la historieta seria. Y una situación de comunicación: la primera persona, el detective como eje de las acciones y fuente de la verdad, el emisor borrado. Una buena y clásica muestra de policial negro. Si ahí se hubiera quedado, seguramente recordaríamos a *Alack Sinner* como una buena historieta (policial) y no como una de las mejores historietas que se hayan hecho alguna vez, y esta nota no existiría. Pero todo el desarrollo de *Alack Sinner* desde "El caso Webster" en 1975 a "El último viaje" en 1992 —y a la muy reciente "El caso de Estados Unidos", de 2006 (ver recuadro)— consiste en la paulatina subversión de los presupuestos del género: de historieta en historieta vemos que se habla de otra cosa (de la paternidad, de la política), que se dice de otra manera (con un lenguaje que se quiebra, con una narrativa cada vez más elíptica, con un dibujo cada vez más grotesco) y que se dice desde otro lado (con Alack que se corre incluso de su papel de testigo, con historias que se cuelan, narradas por nadie, con los autores que no dejan de colarse en el relato).

recordando

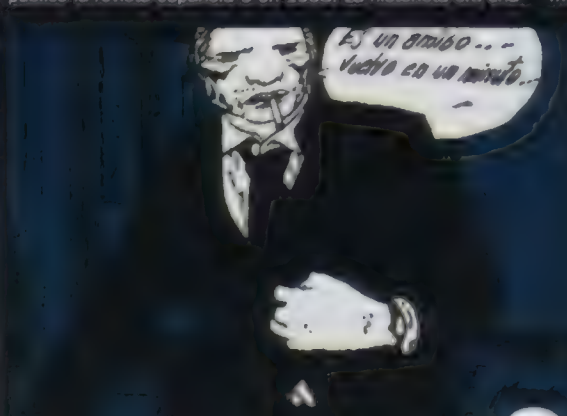
José Muñoz y Carlos Sampayo llegan a la historieta desde lugares casi opuestos. Mientras Muñoz recorrió todo el camino entre la producción industrial de la "edad de oro" y la historieta de autor, Sampayo, que venía de la literatura y el periodismo, debutó como guionista con *Alack Sinner*. Y es interesante subrayar este doble origen, y sobre todo repasar la carrera de José Muñoz, porque ilumina con claridad las condiciones de producción de su obra. *Alack Sinner* es una historieta límite entre la producción industrial y la producción autónoma, tanto para la carrera de Muñoz como para el conjunto de la historieta europea.

Muñoz comenzó a trabajar en un momento mítico: a los 15 años, ingresó como ayudante de Solano López haciendo los fondos para *El eternauta*. Traía el interés por la historieta desde la infancia, había estudiado en la Escuela Panamericana de Arte con Alberto Breccia y era un fervoroso admirador de Hugo Pratt, pero lo que deseaba sobre todo era escapar de un duro destino de "obrerito" en una fábrica metalúrgica, tal como recordó en el extenso reportaje que publicó la revista española *U* en 1998. La historieta era una industria y una oportunidad de trabajo digno. En esa industria continuó varios años, en la época de decadencia de las revistas de Oesterheld, cuando los dibujantes estrella comenzaron a dibujar para el exterior, y luego en el *Misterix* dirigido por Pratt, donde publicó en 1963 *Precinto 56* con guión de Ray Collins, un antecedente, al menos gráfico, de los primeros episodios de *Alack Sinner*. Luego, como muchos de sus colegas, comenzó a trabajar para el exterior en la producción de material de agencia, sobre todo para el mercado inglés, primero a través del estudio de Solano López y luego in situ, a partir de su viaje a Londres en 1972. Se trata de un material producido a fuerza de oficio y sin interés. Como ha dicho el propio Muñoz, "ilustrar los delirios militares ingleses, de una potencia en decadencia" era un trabajo que implicaba "gran producción, no en dinero sino en cierta tristeza, alienación y desposeimiento, pérdida de identidad". Ante esa situación, Muñoz deja la historieta, que sólo retomará a partir del estímulo de Breccia y de Pratt (quienes lo impulsaron a buscar un camino personal) y de su encuentro con Sampayo en 1974.

Y en 1975 la revista *Alterlinus* publicó "El caso Webster". En una sucesión relativamente rápida (son historietas extensas, sobre todo para el estándar de las revistas de antología que las albergaban), publicarían una decena de capítulos, que aparecieron en todo el circuito europeo de aquello que ya se llamaba "historieta de autor", en una expresión que a Muñoz le parece asquerosa pero que da cuenta de un cambio de perspectiva que desde fines de los 60 sacudía los modos de producir y leer. La historieta comenzaba a dejar de ser un medio para nenes o iletrados o un espacio para que hablaran los géneros su propia lengua, y empezaba a constituirse en una producción cultural hecha en las condiciones de relativa autonomía del resto de las artes. Se conformó en esos años lo que Muñoz recordaría como "nuestro gran kiosko internacional de los años 70 y 80": *Alack Sinner* se publicaría en la *Charlie* francesa en el mismo 1975, y en la *Totem* española a partir de 1977, y todo el circuito de revistas "de autor" contaría con la presencia estelar de Muñoz y Sampayo: *A Suivre* en Francia, *El Víbora* en España y, con un retraso causado sobre todo por cuestiones políticas, *Fierro* en Argentina en los años 80.

ey de mi, pecador

Alack Sinner es en un principio un detective clásico: cínico pero honesto, individualista y solitario, con problemas de estómago, dado a tomar whisky y a decir frases ingeniosas o poéticas. En ese registro se manejan "El caso Webster", "El caso Fillmore" y "El, cuya bondad es infinita" (en que Alack rastrea a la hija de un sacerdote para develar una trama de incesto e hipocresía). Será a partir de "Viet Blues", según opinan los propios autores, que las cosas empiecen a cambiar. Allí, Alack se enamora de Enter, una bellísima muchacha negra (dicho sea de paso, no es difícil enamorarse de las mujeres hermosas que dibuja Muñoz, del mismo modo que no es difícil temerle a sus horrores). A partir de este episodio las tramas se vuelven menos lineales, y cobran cada vez más importancia los personajes secundarios y sus historias personales a medida que el dibujo se vuelve más libre y más grotesco, la línea se modula y la mancha de tinta crece. Se suceden "La vida no es una historieta, baby" (ver recuadro), "Chispas" (donde aparece Sophie, que llegaría a pro-



la vida es una historieta, baby

Habría que estudiar un día esa manía de los argentinos de robar los lugares físicos, cinematográficos y literarios del imperio y usarlos y mutarlos creativa e inteligentemente en sus cuentos, historietas y novelas: lo han hecho de Rodolfo Walsh al gordo Soriano y el caso que nos compete no podía ser la excepción.

José Muñoz y Carlos Sampayo se viven entrometiendo en las historietas de Alack Sinner. La primera vez fue una muy discreta aparición, en el episodio Viet-Blues, precisamente aquel en que empiezan a desprenderse del lastre de excesiva fidelidad a los estereotipos de la novela negra: en un local de jazz donde actúan Gato Barbieri & los changuitos jueños. Muñoz aparece en el fondo, con un gorrito de coya, tocando un charango con la mano izquierda.

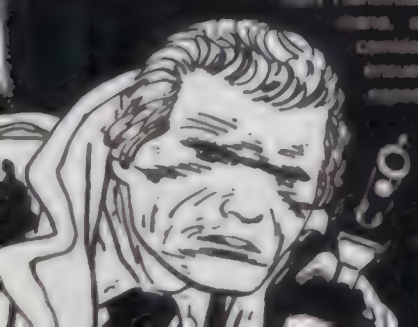
Los dos argentinos comenzaron cargando a su personaje yankee de la cultura progre basada en la serie negra, tan de moda en la primera parte de los setenta, y que era demasiado evidente en los primeros episodios: así, en la mesita de luz de Alack (junto al frasco de Valium 0.5, su eterna tacita con una flor, el paquete de Camels, un cenicero de bar repleto de puchos) aparece un ejemplar de *The Long Sleep* (mezcla de *The Long Good-Bye* y *The Big Sleep* dos de las novelas más famosas de Raymond Chandler), y le endilgan un puñado de frases y observaciones al estilo, desde la obvia **"Sí. El era un profesional. Yo también"** (El caso Fillmore) a la más recordable de **"Todos tenemos en nosotros a nuestro peor enemigo"** (El caso Webster). Sin embargo, desde la misma tinta china Muñoz reniega de que lo hayan nutrido con literatura cuando, sin ningún pudor, invaden con Sampayo el mundo de Alack en *La vida no es una historieta, Baby*, al precio de convertirse ellos mismos en personajes. En ese episodio Sampayo y Munoz aparecen en la oficina del detective buscando inspiración y contándole que lo han descubierto, en la guía telefónica, y que tiene el mismo nombre que un personaje que ellos han creado ("Esta no la cree ni el mismo Borges...", afirman). Sampayo se enoja cuando Alack hace la finta de cobrarles: "Hemos leído muchas novelas y conocemos el truco", pero Muñoz añade "El que ha leído novelas eres tú. No creo que éste se dedique a la literatura".

Los autores-personajes se pegan a Alack y éste los salva más de una vez, pero ellos también intervienen. El detective observa luego de una jugada brava: "Amigos, la vida no es una historieta. O quizás, sí. Pero, con ribetes más peligrosos."

Luego de muchas peripecias, ante la incertidumbre, Alack piensa cómo hubieran resuelto el caso Sampayo y Muñoz. Y ellos le darán la respuesta correcta. Al parecer acepta, lateralmente, que es un personaje cuya vida está en manos de sus creadores. Aunque ya sabemos que en la literatura moderna los personajes se suelen rebelar.

Finalmente, cuando se van despidiendo, los argentinos le lanzan al detective una perorata sobre cómo Estados Unidos vive gracias a explotar a otros pueblos y acusan al detective de no hacer nada al respecto. Por una vez Alack se toma las cosa con calma, les ha tomado cariño a sus creadores aunque le hayan bebido todo el whisky: "Amigos yo se muy bien como están las cosas y hago poco por destruirlas; pero, perdónenme la vida, al menos como personaje. Me gusta vivir en la imaginación de los demás: se es menos responsable de nuestros actos."

Las cosas van a cambiar tanto, con el tiempo, que en un episodio de *El Bar de Joe*, Alack aparecerá leyendo un número de la experimental revista de cómic *Raw*. Bueno, el director de la revista y autor de *Maus* era amigo de uno de los creadores. **(R.V.S.)**



encuentros y reencuentros

Tras unos años de silencio (en los que estrenan protagonizando *El bar de Joe* (ver recuadro) y Sophie), vuelve *Alack Sinner* con una secuencia muda memorable. Las hojas de un diario revolotean arrastradas por el viento hasta golpear la ventana de Alack, que duerme. La primera plana anuncia la muerte de John Lennon. A oscuras, Alack prende un cigarrillo, toses, se olvida y mira su rostro envejecido en el espejo antes de que podamos, otra vez, leer su voz: **"Cada vez me parezco más a mi abuelo. Entre los dos está mi padre, que trabaja en un motel a 400 millas de N.Y., y que no se nos parece"**. En esa secuencia está el tono, el clima y los temas de esta nueva entrega: "Encuentros y reencuentros", de 1982. Alack viaja para visitar a su padre, cuidador de un motel. En el camino escucha historias ajenas, conoce una femme fatale que resulta la amante de un evidente Frank Sinatra (en el más claro guiño a la serie negra de todo el episodio) y reencuentra a Ender, a su compañero de la policía Nick Martinez, a sus infames ex-compañeros Redemaker y O'Neill. Y, sobre todo, descubre que tiene una hija de cuatro años. Alack emplea esta brillante historia tratando de "completarse", según palabras de un ocasional pasajero mano en el encuentro con su padre, para completarse realmente al conocer a Cheryl, la niña que nos presentan en "Mosaico" y está al eje del último relato.

guion federico reggiani dibujos angel mosquito

¿SABÉS QUÉ ES LO MÁS HISTORIETAS DE MUÑOZ Y SAMPAYO SIGUIENTE HACE CALOR?
ES CIERTO... HASTA CUANDO HACE FRÍO, HACE CALOR
SI EVITA VIVIESA...
DEBEN SER LOS CAMBIOS DE HUMEDAD QUE RECALIENTAN EL AMBIENTE
ESQUENOSEPUÉ... ¡¿UNSACACHO?!
...SERÍA MONTONERA
CABE QUE PRODUCE FRICCIÓN POR EL PASO DE BLANCO A NEGRO.
NO SÉ, CHE, HAY COSAS QUE LE SALEN A MUÑOZ NADA MÁS
¡¡ES GROSO, SOS SAMPAYO!!

el tiro del final

alack se convirtio en abuelito al mismo tiempo que volaban las torres gemelas

Con el título casi les cuento el final de *L'Affair USA*, publicado por Casterman, en Francia, en este año 2006, y anunciado ya por Planeta como "El caso Estados Unidos" en su recopilación integral de la serie. Pero Muñoz y Sampayo son demasiado inteligentes como para abordar el tema directamente. La responsabilidad de algunos norteamericanos con intereses en el petróleo, por ejemplo, va apareciendo sutilmente entre una trama que comienza un mes antes del 11 de septiembre de 2001, una trama tan compleja que deja sin comprensión al propio Alack, que habiendo pasado los sesenta, ha dejado de fumar y empezado a hacer ejercicios (y ya no anda vomitando por cuanto inodoro encontrara en el camino). Pero en esa trama resultará afectada - secuestrada- su hija Cheryl, embarazada y cerca de dar a luz. Y ahí sí, Alack arremete como sea, con un Nick Martínez de pelo y bigote blanco que le ayuda. Liberan a Cheryl y el nieto nace al mismo tiempo que los aviones derrumban las torres gemelas (nos enteramos de ello, pero no lo vemos).

Alack está viejísimo. Tres años después juega con su nieto al fútbol (sí, al fútbol, nada de esas macanadas como el béisbol), en un parque que puede ser el Central. Pero esa es una escena de fondo de la conversación de unos agentes del gobierno que conocían lo que sería una y que ahora están retirados. Observan a la pareja y al pequeño terminan con el comentario sarcástico de uno de ellos: **Mirá: un inocente. Tan pueril como su nieto. La sal de la tierra. "Ja! "Ja! "Ja! "Ja!"**. Je. **(R.V.S.)**

Guisseppe Bergman, *El Hombre de Papel*, *El Clic!*, *El Rey Mono*, *Verano indio*, son todas obras importantísimas en el comic europeo de los últimos 30 años. Pero, por más chapa que tengan cada una de estas obras, todas ellas (y un montón más, tal vez menos relevantes) palidecen frente a la firma de su autor, frente a ese nombre-ícono que simboliza a la historieta europea adulta, sofisticada y -por qué no- un poco pasado de rosca en cuanto al contenido erótico. Éste es un repaso por la extensa trayectoria de un italiano que conquistó el mundo. Verá, que hay mucho más que tetas y culos en el mundo mágico de

Milo Manara

por Andrés Accorsi

Nace una estrella

Maurilio Manara nació el 12 de septiembre de 1945 en Luson, un pequeño pueblo de la región italiana de Bonzano, cerca de la frontera con Austria. Desde muy temprano estaba claro que Milo se iba a volcar a tareas relacionadas con el arte. Dibujaba y pintaba, y a los 14 años ya ilustraba páginas de *La Iliada* y *La Odisea*. También tocaba muy bien el saxo tenor, pero a la hora de encarar una carrera universitaria optó por Arquitectura, convencido de que no podría vivir de la pintura, que era lo que más lo entusiasmaba. Tanto es así que en 1964, el año en que se recibió, Florencia se escapó de su casa y llegó a dedo hasta París para ver una enorme exposición de trabajos de Pablo Picasso.

Mientras cursaba sus estudios en Venecia trabajó en una fábrica de juguetes y, como asistente de Miguel Ortiz Berrocal, un escultor español radicado cerca de Verona, y además descubrió la contracultura porteña de Zavattini y la historieta francesa de vanguardia (Barbarella, Jodelle, Saga de Valérian, que salía a fascículos en Pilote, aplastaba años 50). Todo esto caído de cultura se manifestó en 1969, año en que Manara recibió de Hugo Pratt una revista inglesa llena de pin-ups para la Navidad (pechos, pechos y pechos) y empezó a publicar sus dibujos en forma profesional, tanto en publicaciones serias como eróticas.

Su primer trabajo relevante en este ámbito es *Genius* (1969), para la editorial Corno Viaggio, una historieta de tono policial, con una carga de sexo y violencia bastante escandalosa para aquel entonces. Pero ese estilo se puso de moda (gracias a *Diabolik*, de las Hermanas Guissani) y surgieron decenas de editores con publicaciones similares. Uno de estos, Edizione Erregi, pone a Manara al frente de las escabrosas aventuras de *Jolanda de Almaviva*, de las que Milo llega a dibujar unas 40 entregas, entre 1971 y 1973. *Jolanda de Almaviva* era una revista de pequeño formato, pero con 120 páginas y periodicidad quincenal. Cada página requería apenas una o dos viñetas, pero el ritmo quincenal le exigía a Manara (y a los guionistas Francesco Rubino, Carlo Barbieri y Silvano Piso) un enorme volumen de producción. Es en estos años (y bajo este sistema de trabajo) cuando Manara forja su estilo y adquiere la calidad que le permitirá destacarse en su siguiente etapa.

Se viene el zurdaje

El guionista Silvano Piso fue el primero en darse cuenta de que Manara estaba para cosas más importantes que esas pequeñas revistitas hechas por kilo. Piso también militaba en agrupaciones de izquierda, y su sintonía

con Manara fue inmediata. Con la banca del Partido Socialista italiano, realizaron *Telerompo* y *Strategia della Tensione*. En 1975 Pisu y Manara crearon una historieta polémica y relevante, llamada *Alessio, Il Borghese Rivoluzionario*, donde la bajada de línea era la protagonista. La puesta en página es espectacular, a tal punto que el editor (Oreste del Buono, de la prestigiosa revista *Alter*) decidió publicar los textos en la parte inferior de las páginas, para que estos no opacaran los espléndidos dibujos de Manara. En estas osadas composiciones, Manara empezó a meter espectaculares mujeres desnudas casi con cualquier excusa. Paralelamente, Pisu se fue a vivir a un barco en una isla de Grecia. Las desinteligencias entre los autores comenzaron a profundizarse y estallaron, casualmente, con la obra que los terminaría por consagrar.

Lo Scimmiotto (conocida en nuestro idioma como *El Rey Mono*) se serializa entre enero de 1976 y febrero de 1977 en la revista *Alter Linus* y causa un enorme impacto por el avance de Manara en materia de narrativa y composición y por el fuerte contenido ideológico. Se trataba de una versión de una novela fantástica de la China medieval, La peregrinación hacia el oeste (de Wou Tcheng'en), que ya había sido ilustrada varias veces por artistas chinos. El mono en cuestión es, en realidad, un humanoide simiesco, Souen Wou-Kong, a su vez rey de una tribu de primates. Pisú trató de resaltar los aspectos fantásticos de la novela, pero Manara quería priorizar la alegoría política. La tensión era constante, pero, como el éxito acompañaba, la dupla siguió la historieta hasta el final y, después sí, se separó para siempre.

Entre sus dos últimos trabajos junto a Pisú, Manara colaboró con el guionista Mino Milani en la revista infantil *Il Corriere dei Ragazzi*. En ella realizaron una serie llamada *La Parola Alla Giuria* (1975), en la que se recuentan las vidas de personajes polémicos de la historia (Atila, el General Custer, Alfred Nobel, Helena de Troya, etc.) y se le propone al lector juzgar a estos personajes. Este material apareció en nuestro país en la revista *Billiken*.

También en este período, y en la misma editorial de Il Corriere dei Ragazzi, Manara crea la efímera serie *Corrier Boy*, donde por primera vez utiliza los rasgos de James Dean para un personaje suyo (luego repetirá este truco en las secuelas de *El Clic*).

Las historietas con personajes históricos le valen a Manara un jugoso contrato con la editorial francesa Larousse, que en 1976 lo convoca para ilustrar varios episodios de *L'Histoire de France en Bandes Dessinées* (la historia de Francia en historietas) y *La Decouverte du Monde* (el descubrimiento del mundo), a las que Manara aporta maravillosos trabajos. Obviamente, la editorial italiana Mondadori lo recluta entre sus filas para *Storia D' Italia*, un proyecto muy similar al de Larousse.

Todavía muy apegado al estilo documental de estas historietas, lleno de detalles casi fotográficos, Manara realiza en 1977 *L'Uomo delle Nevi* (*El Monje del Tibet*, en castellano), una intensa novela gráfica escrita por Alfredo Castelli e incluida en la prestigiosa colección *Un Uomo, un'Avventura*. Ese mismo año, el autor recibe el primer premio importante de su carrera, el Premio Albertarelli, apenas el inicio de su romance con una industria que no dejará nunca de galardonarlo.

La gran aventura

Estamos a fines de 1977, y el idilio entre Milo Manara y los editores franceses está a punto de florecer. La editorial Casterman, que acababa de lanzar la revista *A Suivre*, quería al italiano entre sus páginas y le dio total libertad para realizar una saga larga con guión propio, además de un precio por página impensable para el mercado italiano. Así, a principios de 1978, el N° 9 de *A Suivre* presenta el primer episodio de la que tal vez sea la mejor obra en la extensa carrera de Manara: *HP et Giusseppe Bergman*.

Aquí, además de la aventura, el erotismo y una (leve) bajada de línea, Manara pela elementos hasta ahora ausentes en su obra. Sintetiza un poco el trazo (un esfuerzo que le llevará alrededor de diez años), ajusta a la perfección la narrativa y sobre todo se larga a hablar de lo que le gusta: Hugo Pratt, Bertold Brecht, Luigi Pirandello, Umberto Eco, Frank Zappa, Borges... Se escapa de la aventura a la meta-aventura, a investigar desde la historieta el propio funcionamiento de la aventura en la historieta. Giusseppe Bergman es uno de los primeros personajes 100% conscientes de su condición de dibujo de tinta sobre papel, y hasta se da el lujo (como más tarde haría el Animal Man de Grant Morrison) de plantársele a su autor con cuestionamientos acerca del guión o el dibujo.

HP et Giusseppe Bergman recorre el mundo (aquí la publicó *Fierro*) y consagra a Manara definitivamente y a nivel universal. En 1978 gana el Yellow Kid en Lucca como Mejor Dibujante Italiano y se convierte en un referente central de toda la movida del comic para adultos, que a fines de los 70 atravesaba su momento más próspero. Giusseppe volverá, a pedido de la crítica y el público, con dos libros que en castellano se conocen como *Las aventuras africanas de G.P.* pero que en Francia se publicaron como *Dies Irae* (1980),

Se trata de otro poderoso meta-comic, de nuevo con situaciones eróticas y homenajes constantes a la obra de Hoar, pero con guiños también a Graham Greene, Robert Crumb, Moebius, Andrea Pazienza y los historietistas de vanguardia italianos, por entonces nucleados en la revista Frigidaire.

En 1981 Manara pasa a la revista *Pilote*, donde crea su otra obra maestra con guión propio: *El Hombre de Papel* (o *Corbo di Carta*). En este western (pensado para ser publicado a color, y por ende dibujado en una línea más clara, más cercana a Moebius) se despliega con desopilantes gags visuales, escenas mudas (un pasaje a la historia, viñetas más grandes una basada de tono importante en lo que a erotismo se refiere). Pero atentí, que igual es heavy por otros motivos.

A la cama con Manara

El quiebre grosso en la carrera de Milo Manara llega en 1983, cuando escribe y dibuja *El Click! El Gioco*, en Italia, para la revista *Playmen*. Esta historieta erótica es furor en todo el mundo, genera una versión fílmica en 1985, dirigida por Carlos Pittaluga, una obra de teatro, programas de TV y un libro de dibujos animados. Tal grande fue el impacto de *El Click!* que hasta los críticos habitualmente hostiles al cómic para leer con una sola mano la revista salen. Y la verdad es que no es la octava maravilla del mundo, pero tiene su encanto.

De a uno en más, Manara siguió dos carriles paralelos: uno dedicado en su obra al lector decodificado, con énfasis en la aventura clásica, y otra basada en la gran popularidad de su material erótico, apuntada más al lector de historietas. Permítanme romper el orden cronológico que veníamos siguiendo para concentrarme por un par de párrafos en la vertiente soft porno del amigo Milo.

Tras el bitazo que fue *El Click!*, el siguiente canto a la masturbación fue *El perfume del invisible* (1987), señalizada en *L'Estro de Savanes*, que también tuvo una versión fílmica y una secuela tan desastrosa (*Desnuda por la ciudad*, de 1992) que intentaremos olvidarla. De ahí nos vamos a las dos secuelas de *El Click!*, que, en un rapto de originalidad se titulan *El Click 2* (1991) y *El Click 3* (1994). Por supuesto, los argumentos mínimamente coherentes se habían acabado en la primera parte y las secuelas naufragaron a pesar de que el dibujo mantenía el nivel de excelencia.

Un potpurrí más respetada por la crítica (pero igualmente traída de los pelos) es *Gulliveriana*, de 1996, obviamente basada en el relato de Jonathan Swift. Morbosa al pedo y con el dibujo por debajo del standard habitual de Manara es *Cita fatal* (1997), un triste intento de acercarse al tono dramático que está claro no es el fuerte del autor. También de 1997 data *Kamasutra* (sobran los comentarios), y en 1998 aparecieron *Afrodita* (más cercano a la ilustración que al cómic) y la patética *www*. En 1999 los onanistas del mundo le dieron la bienvenida a *La metamorfosis de Lucius*, en 2001 a la ya absolutamente insostenible cuarta entrega de *El Click!* y en 2002 a *Piranesi: el planeta pasión*, donde la ciencia-ficción y el erotismo se combinan con resultados casi aceptables.

Con el correr de los años y de las entrevistas, Manara desarrolló toda una teoría del erotismo, un verdadero marco intelectual en el que dibujar historietas para que los pibes se toquen (y comprar historietas para tocarse) adquiere una cierta chapa y hasta un cierto valor cultural. Un chamuyo maravilloso y conmovedor, excepto para los que queremos leer buenas historietas. Por suerte las hay, aunque haya que buscarlas en la otra vertiente de este autor.

La cara oculta

Volvamos un toque a 1984, el año en que Manara, un poco cansado, se dedica a la realización de historias cortas, que aquí se publicaron como *Cuentos fantásticos*. Esta es la época en que el autor, ya millonario, se pone como límite dibu

jar una página cada dos días, luego de varios años de dibujar hasta tres páginas por día.

En 1986 se da otro intenso lujo: dibuja un guión de su ídolo, Hugo Pratt, la novela gráfica *Verano indio*, ambientada en los tiempos de los colonos británicos en lo que hoy son los EE.UU. Pratt le brinda generosamente su abultada documentación. Cettina Noselli y Laura Battaglia colorean como los dioses y Manara pone toda la carne al asador para un trabajo monumental. Tal vez demasiada carne, ya que la crítica no le perdonó a Pratt haber "manarizado" su estilo para incluir algunas escenas de elevado voltaje erótico, sin las cuales convengamos el álbum no habría vendido lo que vendió.

La siguiente obra relevante de Manara es la tercera saga de Giusseppe Bergman, conocida como *Tal vez soñar o Las aventuras orientales de Giusseppe Bergman* (1989). Aquí la ambientación elegida es la región de India, Pakistán y Nepal, a donde Manara viaja para documentarse. El resultado está un poquito por debajo de las sagas anteriores, pero el dibujo (que acá llega a la síntesis más perfecta) justifica cualquier cosa. Manara aseguró en su momento que G.B. no reaparecería luego de esta historia, pero no cumplió.

En 1990 se da a conocer *Viaggio a Tulum* (*Viaje a Tulum*), la extraña (por momentos indescifrable) colaboración entre Manara y otro de sus ídolos, el cineasta Federico Fellini. Se dice que Fellini necesitaba dinero para sus películas y que un comic firmado junto a Manara era garantía de buena facturación. Por eso en 1992 la dupla se reunió para *El viaje de G. Mastorna* (basado en un guión de los 60, jamás llevado al cine), un proyecto incluso más entrevesado que el anterior y que terminó por ser la última obra en la carrera del director.

Algo similar sucede con *El gaucho*, que termina por ser el último trabajo de Hugo Pratt que se llega a editar antes de su muerte. *El gaucho* es la adaptación al comic (insuficiente en un montón de aspectos) de *Vientos de tierras lejanas*, una novela escrita por Pratt que narra con rigor histórico y documental una historia ambientada en la Buenos Aires de las invasiones inglesas. Pratt y Manara inician y suspenden la realización de esta obra varias veces entre 1991 y 1994, hasta que Pratt le da la noticia de que se va a morir pronto y le deja el trabajo: "**Metele, pibe, que la quiero ver terminada antes de palmar**". Manara pasa el cepillador y, sobre el final, la calidad se resiente un poco. Igual es un lujo.

En el medio de este baile, Manara acepta realizar 20 ilustraciones basadas en *Fuego en las entrañas*, un cuento del cineasta español Pedro Almodóvar. Esto lo hace entrar en conflicto con Javier Mariscal, quien ya había realizado una adaptación al cómic de ese mismo relato de Almodóvar, a principios de los 80.

En 1998 aparece *Revoir les Etoiles*, también conocida como *Camino oculto o Las aventuras ulteriores de Giusseppe Bergman*... y sí, el personaje que no debía volver vuelve, esta vez en una saga que sorprende con un tratamiento gráfico majestuoso y que nos lleva en un vertiginoso viaje digno de Lewis Carroll hacia un hermoso homenaje a los maestros de las artes plásticas a los que Manara venera hasta que al final derrapa hacia un hastío a los amigos muertos de Milo (Pratt, Pazienza y Crepax) que no tiene demasiado sentido ni aporta nada al núcleo de la trama.

Fidel
PARA PRINCIPIANTES
Un libro de
Néstor Kohan
ilustrado por
Nahuel Scherma
Rigurosamente documentado, este libro combina investigación académica, divulgación pedagógica, historiografía, teoría marxista y lenguaje de historieta

BUSCÁ EN LAS LIBRERÍAS LOS 11 TÍTULOS DE LA SERIE PARA PRINCIPIANTES • LISTA COMPLETA EN: WWW.PARAPRINCIPIANTES.COM • DISTRIBUYE LONGSELLER

Los últimos años

Desde comienzos del nuevo siglo, Manara se alejó un poco del mundillo del cómic para volcarse también a la ilustración -al storyboard publicitario- realizó sus primeras armas nada menos que bajo las órdenes de Luc Besson, en un comercial de Chanel N°5), a la edición CD-ROMs basados en sus historietas más populares (que son casualmente las de *Kamasutra* y *wwww*) y al diseño de personajes para un film de animación: *La Leyenda de Parva*, de Jean Cubaud. Es una etapa de bajo perfil, durante la cual circulan rumores agoreros acerca de su estado de salud, e incluso llegan a creerse que su hija, quien colorea varios de sus trabajos más recientes, es la verdadera responsable de los dibujos que aparecen con la firma de Milo. ¿Conjeturas, o puesta? No se sabe.

Lo cierto es que, a fines del año 2000, Manara se acuerda de lo lindo que era bajar línea y lanza el álbum *Revelados*, una obra de tono satírico en la que va con los tapones de punta contra las grandes cadenas de televisión. Manara siempre dedicó largos tramos de sus entrevistas a hablar pestes de la TV(...) Para que los "famosos" a los que parodiaba fueran reconocidos, volvió a su estilo más realista y más fotográfico, y también a hablar de arte y de historia, dos de las pasiones que proyecta en sus últimos trabajos.

De nuevo, un proyecto histórico sonó el marco para una colaboración entre Manara y un guionista brillante: así nacen las 74 magníficas páginas de *Mad Love Tasted of Desire*, el aporte del italiano, y de Neil Gaiman (obvio, el libro *The Sandman: Endless Nights*, que es el serio vértigo de la DC publicará en 2003). Dos jóvenes historietas imposibles de olvidar. Y la fórmula se repite: Manara + guionista consagrado + ambientación histórica = éxito. Diane, estamos hablando de *Los Borgia*, la serie que Manara realiza junto a Alejandro Jodorowsky desde 2005 y que ya lleva tres tomos editados y millones de ejemplares vendidos en toda Europa. El dibujo no está al nivel de los mejores trabajos de Manara, pero se la tenía ganas y la onda sofisticada y depravada de la familia

disfuncional más famosa del Renacimiento le cae como anillo al dedo. El tercer libro de *Los Borgia* salió en noviembre de 2006 y es, hasta ahora, el último trabajo de este historietista incansable, que este año también lanzó *Quarantasei* (junto al guionista Valentino Rossi) y *Pentiti!*, un libro de textos e ilustraciones sobre la vida y la obra de Wolfgang Amadeus Mozart (otro ídolo de Manara) realizado junto al especialista Rudolf Angermüller con motivo del 250° aniversario del nacimiento del genial compositor. Además, el diario italiano *24 Ore* está reeditando toda la obra de Manara en 24 libros de aparición semanal y de enorme tirada.

Todo esto habla de la vigencia de un autor que supo elevarse al rango de estrella, pero también de maestro, de clásico y de icono, a través de un dibujo inmediatamente reconocible y de un peculiar abordaje de un amplio abanico de temáticas, que supo impactar, que supo arriesgar y que, cuando quiere, sabe abrir la puerta para ir a soñar. ■

LA PENA VALIO LA ESPERA ¡¡¡¡YA SALIO!!!!
MUNDOS PARALELOS
www.historietasparalelas.blogspot.com
COLECCIONA LAS MARVEL ZOMBIES TRADING CARDS

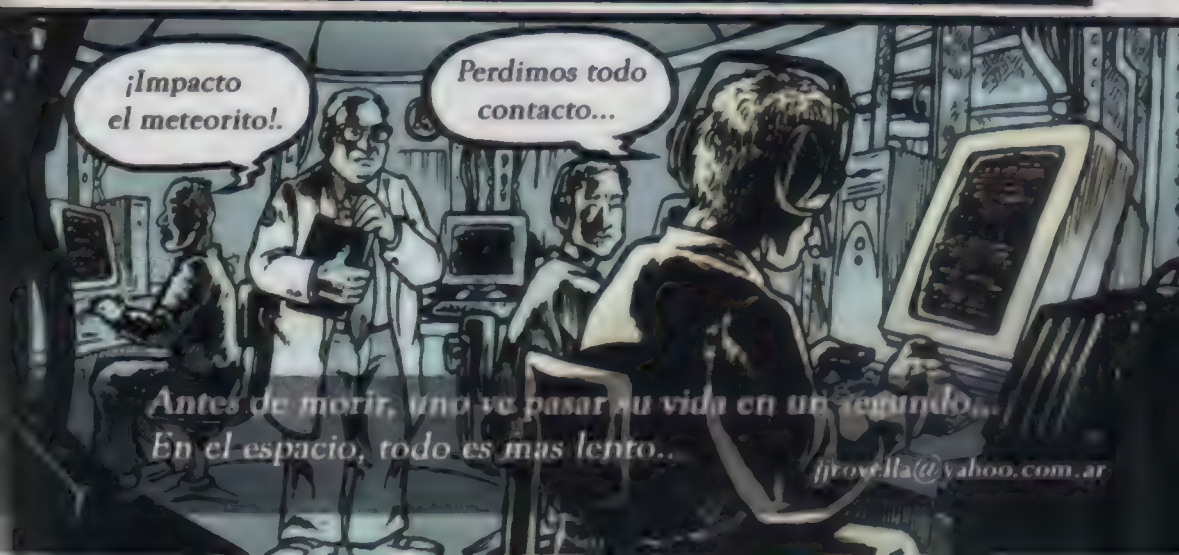
si tenes una banda, un fanzine o un grupo
SORPRENDÉ Y REGALÁ
si tenes una rockería, una comiquería o un freakshop
ABASTECETE
DIVA pins únicos
¡¡¡Y no solo pins!!!
Mail: a_eme_eme@hotmail.com
Tel y sms: 011-1559899372
DIVA-PINS-UNICOS.BLOGSPOT.COM

Una nueva imagen...
...la
calidad
de siempre.
SD®
sticker design

IMPACTO

por: J. J. Rovella

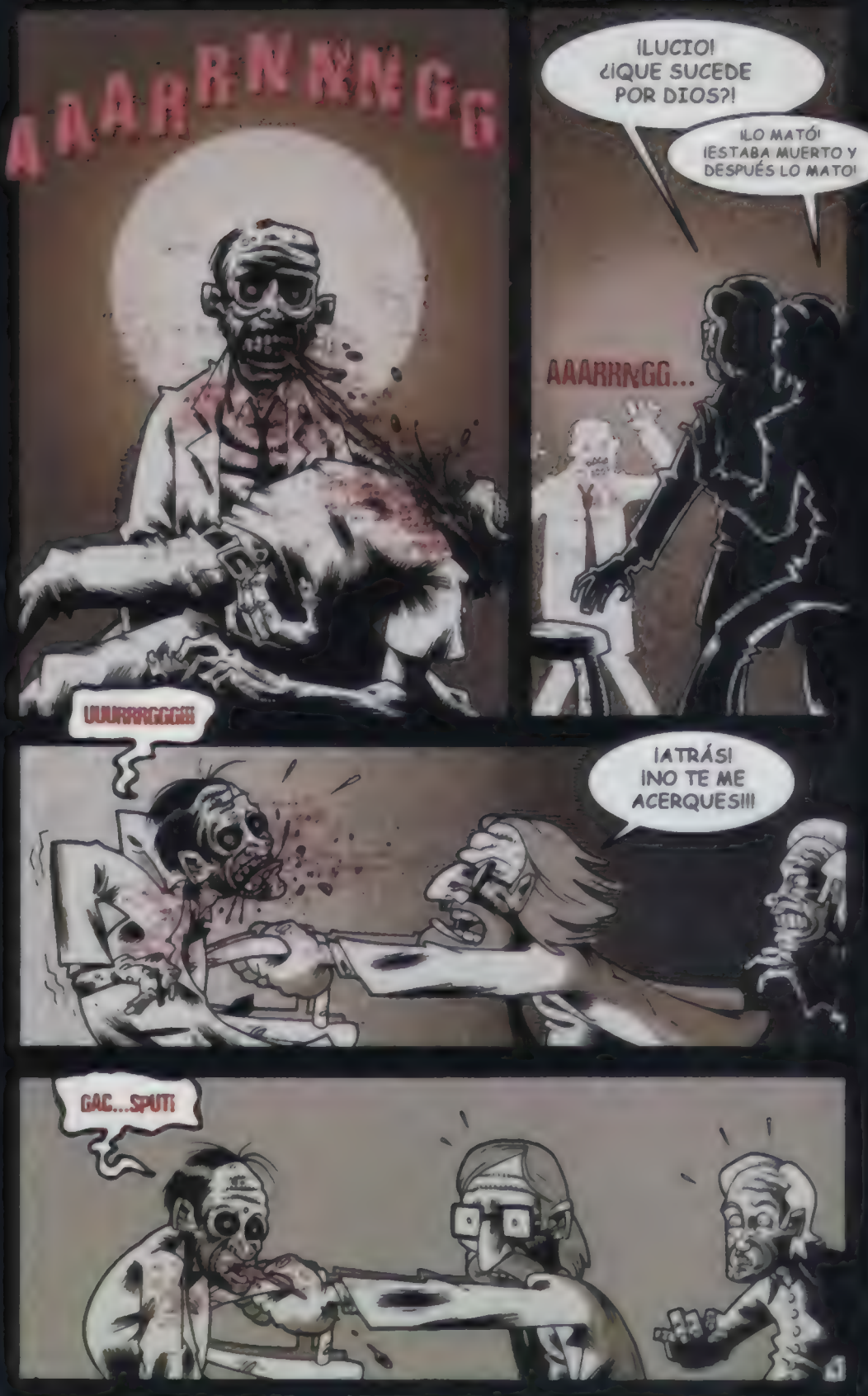
¡Mmm...?
¿Mama?
¿...? ...
Soy...
Soy yo...
¿Que esta pasando?...
2


¡Impacto el meteorito!.
Perdimos todo contacto...
Antes de morir, uno va pasar su vida en un segundo...
En el espacio, todo es mas lento..
jjrovella@yahoo.com.ar

ESTE ES EL TRANSMISOR DE ONDAS SUBLIMINALES. YA TIENE LA CINTA CON EL MENSAJE PARA TRANSMITIR.
¿Y CUAL VA A SER... (GLUP!)... EL MENSAJE?
ES UNA FRASE GRABADA POR EL MISMO QUE NOS PAGA POR ESTO. EL PRETENDE QUE LOGREMOS PROVOCAR SUBLIMINALMENTE QUE LA GENTE CONSUMA SUS HAMBURGUESAS DE MIERDA
QUE TURRO SI NO PASARA BIEN LO DENUNCIARIA
¿CUANDO NOS VA A DAR DE COMER?
COMENCEMOS CON LA PRUEBA
ENO SE TENDRIA QUE HACER ESTO PRIMERO CON ANIMALES?
ESTAMOS HACIENDO UNA EXPERIENCIA DE SUGESTION, NO UNA PRUEBA DE COSMETICOS Y ADEMAS..
...¡¡SIMPLEMENTE LOS ANIMALES NO COMPRENDEN CASTELLANO! ¿COMO CARAJO VAN A ENTENDER EL MENSAJE SUBLIMINAL?!
AHHH JAJA CLARO.
EL MENU MUERTOS
LA PELICULA

AHORA SI, COMIENZA EL ENVIO DE LAS ONDAS SUBLIMINALES..
¿Y? YO NO ESCUCHO NADA...
OBVIAMENTE.. ¡ES UN MENSAJE SUBLIMINAL! ES TRANSMITIDO POR ONDAS QUE SOLO EL INCONSCIENTE LAS PERCIBE
SI, SI CLARO... GLUP!
GLUP
COMO AHORA EL INCOSCIENTE DE ESTOS DOS INDIVIDUOS ESTARA DECODIFICANDO EL MENSAJE SIN QUE ELLOS LO SEPAN DE MANERA CONSCIENTE
GACCC!!!
EL CUBICULO EN EL QUE ESTÁN LOS SUJETOS DE PRUEBA ES HERMÉTICO A LAS ONDAS SUBLIMINALES, POR LO TANTO NO NOS AFECTAN A NOSOTROS.
GGGG...GG!
AHORA SOLO DEBEMOS COMPROBAR SUS CONDUCTAS OFRECIENDOLES COMIDA. SE SUPONE QUE DEBERÁN ABALANZARSE SOBRE LA HAMBURGUESA

¡ESE HOMBRE SE ESTA MURIENDO!
¿¡QUÉ?!
¡¡LUCIO!!
¿POR DIOS!! ¿QUÉ LE PASA?
SE... AHOGÓ CO... UN MANI.
¡RAPIDO MANDEN AYUDA YA MISMO QUE SE MUERE MI AYUDANTE! POR FAVOR!
AAAARRRGG...


AAARRNNGG
¡LUCIO! ¿QUE SUCEDE POR DIOS?!
¡LO MATÓ! ¡ESTABA MUERTO Y DESPUÉS LO MATO!
AAARRNGG...
UUUUUUUGGGH!!!
¡ATRÁS! ¡NO TE ME ACERQUES!!!
GAC...SPUT!

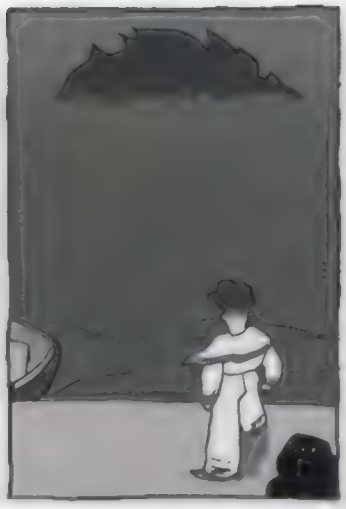
CARNNNNEEEE...
CCAARRRNNNEEEE!!!
ESTÁS MUERTO...
SPLATTER!
...QUEDATE MUERTO!!!
CARNNNNEEEE

¡¡¡POR TODO LO QUE ES SANTO!!!
¡BLLARG!
CARRRRGGGH!!!
¡BLAM!
BLAM
BLAM
BLAM
BLAM
¿QUE HE CREADO?!
Mas zombies registrados en www.brupezes.net desde Enero del 2007

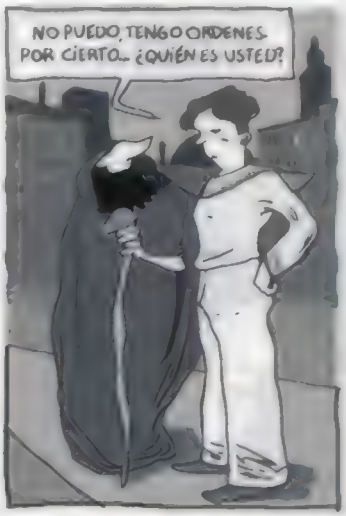
NO LO PUEDO CREER...
PASARON DOS MESES Y SIN EMBARGO NO PUEDO SACAR SU CEPILLO DE DIENTES DEL BAÑO...
¿VENÍS A DORMIR?
¿O SEGUÍS PENSANDO EN FÁTIMA?
NO QUIERO, ME ROBÁS LA SÁBANA.
JE
BUENO, DESCANSÁ SOLITO EN EL BAÑO.
MARINERO
EL SUEÑO DE UN MARINERO
POR PABLOTÚRIA
UNA DE LAS RAZONES POR LAS QUE ME GUSTA PRATT ES POR SUS GAVIOTAS

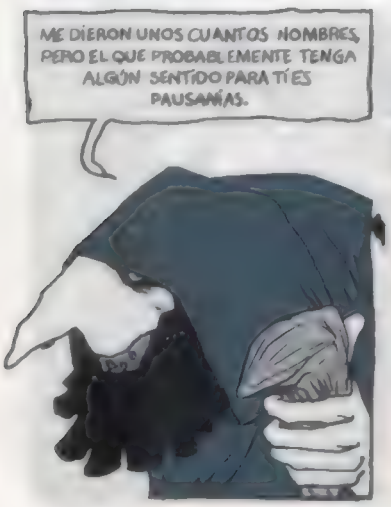
POR ESO ESTOY EN LIBIA, ESTA LLENO DE CAMIOTAS.
SOY AMERICANO. DESDE LOS ATENTADOS LIBIOS ESTOY ACÁ. HACE DOS MESES ME SEPARÉ DE FÁTIMA, LUEGO MURIÓ EN UN BOMBARDEO. SU HERMANA ME CONSUELA.
...SEGUÍS PENSANDO. NO ES BUENO ENAMORARSE DE UNA PUTA, Y MENOS EN UN LUGAR COMO ESTE, DONDE SER PUTA ES ILEGAL Y MÁS PELIGROSO QUE SER SOLDADO.
NO VOY A CUIDARTE. TODAVÍA NO CONOCISTE A LA TERCERA DE NOSOTRAS.
NO ME DIJISTE QUE TENÍAS OTRA HERMANA.
SIGO LLAMANDO Y DEJANDO MENSAJES EN EL CONTESTADOR DE FÁTIMA. ES AUTOMÁTICO NI SIQUIERA PIENSO LO QUE VOY A DECIR...
MÍ... VIDA MÍA...

QUIZÁS, A MODO DE BURLA, MIS SUPERIORES ME DEJAN LAS ORDENES GRABADAS EN UN CONTESTADOR. DICEN QUE DEBO CRUZAR HASTA LA ISLA.



NO ES UN BUEN LUGAR AMERICANO. YO ESTUVE ALLÍ. ES LA GUARIDA DE UN MONSTRUO, SERÍA MEJOR SI REGRESARAS A LOS UNITED STATES.


NO PUEDO, TENGO ORDENES. POR CIERTO... ¿QUIÉN ES USTED?


ME DIERON UNOS CUANTOS NOMBRES, PERO EL QUE PROBABLEMENTE TENGA ALGÚN SENTIDO PARA TÍ ES PAUSANIAS.

PERDONE. TENGO QUE IRME.

MIVIDAMIAMIVIDAMIA
MIVIDAMIAMIVIDAMIA
MIVIDAMIA MIVIDAMIA
MIVIDAMIA MIVIDAMIA
MIVIDAMIA MIVIDAMIA
MIVIDAMIA MIVIDAMIA
MIVIDAMIA MIVIDAMIA
MIVIDAMIA MIVIDAMIA
¡CLIC!
FIN

disparate

por Ariel López V.

Viste Clotilde que los Muchachos sólo son felices si tienen Sexo con mas de una chica a la vez...
¿Y, Alan?
¿Cómo anda tu nueva 4x4?
Cualquiera! ¿quién te Lo Dijo?
Me lo Contó un pajarito...
De Lujo! Ya atropellé a 15 piqueteros y ni un rasguño!!
A.L.V

Diccionario para Ricos

A a Araca:
(uso frecuente: "Araca la cana") Cuando vas con tu Audi exclusivo color rosa, frenás en Congreso y Cramer, se acercan 2 con esponjitas para rayarte el parabrisas. ARACA! (Cuidado, se aproximan, se aproximan!!).

Bondi:
Figurate el Tienda León que lleva a los pardos de tus primos al colegio; bueno, este mas pardo aun y transporta gente para que trabaje en tu jardin.

Corte que:
Idem "tipo que, tipo que".

Mandanga:
Clorhidrato de Cocaina en unos sobrecitos de papel glacé

Villa:
Onda countries uno al lado del otro pero de unas dimensiones chiquitisimas y elaborados con chapas (como esas que habia en el quincho) y donde viven muchas personas en cada chaperio oy que horror no puedo seguir.

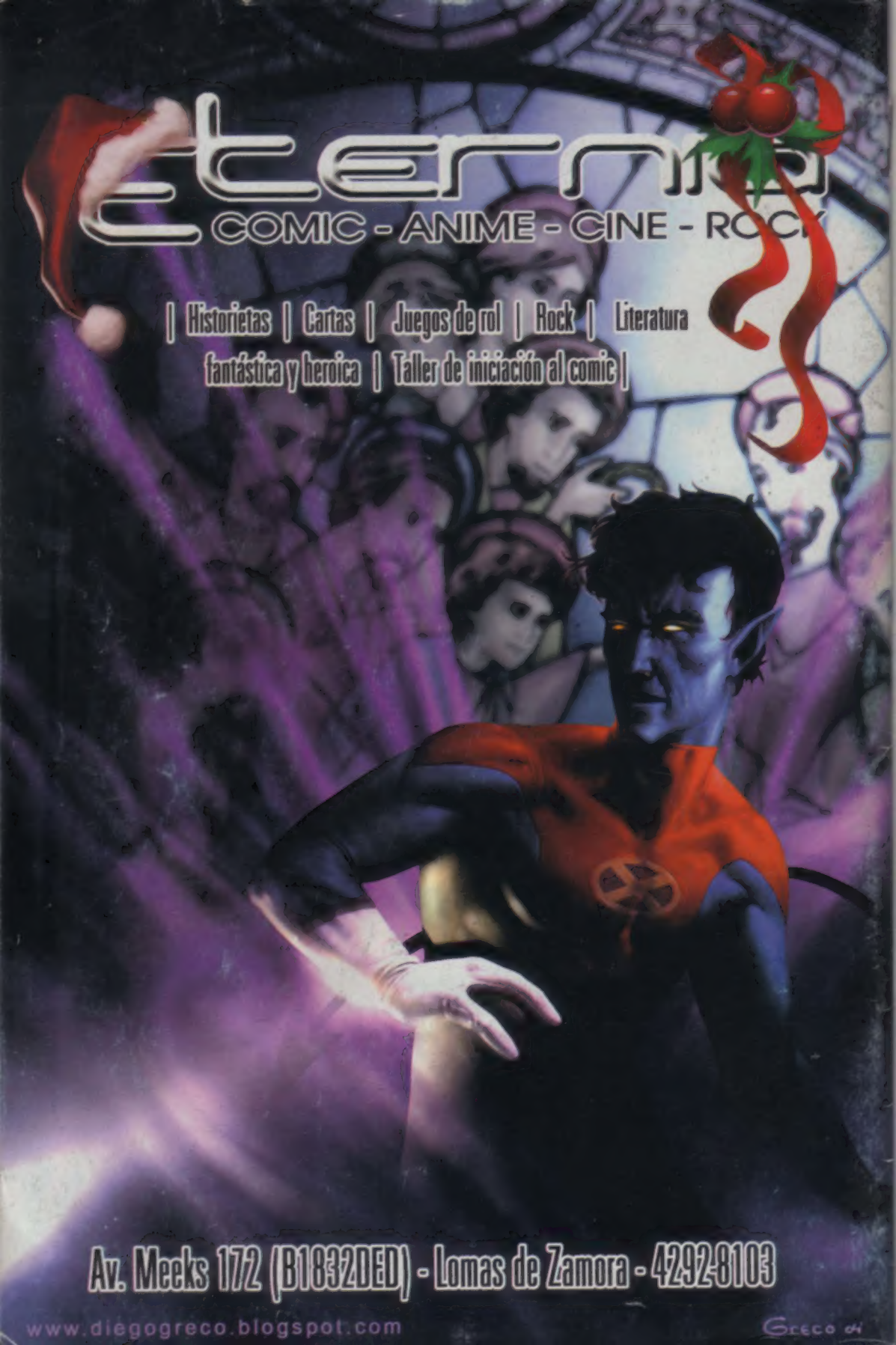
Zanja Abierta:
Orificio Vaginal dilatado

Bardo:
Imaginate la fiesta de Fede y Mati que juegan rugby en el San Isidro Club, un lio de aquellos. Pero en cualquier momento y lugar, a veces incluye cuchillos como los que usa la señora que cocina.

DISPARATE.com.ar

Por: los Licenciados Salomon y ALV

FRANK MILLER'S
SIN CITY
ESE BASTARDO AMARILLO
Una de las mejores sagas de Miller en su Ciudad del Pecado
www.gargolaediciones.com.ar
BUSCALOS EN LIBRERÍAS Y COMIC-STORES.
HELLBOY
DESPIERTA AL DEMONIO
La aclamada miniserie de Mike Mignola en dos volúmes de lujo.
Proximamente: STAR WARS: Episodio II, El ataque de los clones // STAR WARS: X-wing Rogue Squadron // DARTH VADER vol.2 // CONAN: La hija del Gigante de Hielo // ALIENS: Salvación y Sacrificio // MIGNOLA'S ANTHOLOGY // Todo SIN CITY y todo HELLBOY....
Gárgola ediciones


eternia
COMIC - ANIME - CINE - ROCK
| Historietas | Cartas | Juegos de rol | Rock | Literatura
fantástica y heroica | Taller de iniciación al comic |
Av. Meeks 172 (B1832DED) - Lomas de Zamora - 4292-8103
www.diegogreco.blogspot.com
Greco 04